TVゲーム総合情報マガジン・ヒッポンスーパー!

HIPPON SUPER!
MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE,
MEGA-DRAIVE, GAME-BOY… etc,
FOR ALL TV GAMES

1991年8月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第8号通巻112号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームボーイ
ゲームギア、NEO・GEO…
全テレビゲーム機対応
最新情報満載!

490YEN 毎月4日発売

夏の特大号



特大付録
ファイナルファンタジーⅣ ストーリーポスター
&スーパーR・TYPE攻略マップ

インタビュー! **坂口博信**
ファイナルファンタジーⅣ メイキングストーリー

新作ソフト情報
- SFC 機動戦士ガンダムF-91フォーミュラー戦記0122
- FC ファミリーサーキット'91
- PC 精霊戦士スプリガン
- MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ

取材レポート
'91東京おもちゃショー
スーパーCD-ROM²&MEGA-CD初登場
コンシューマー・エレクトロニクス・ショーin CHICAGO
スーパーNES&CD-ROMプレイヤー発表

HOT GAME REVIEW
スーパーR・TYPE／機動戦士ガンダムF-91／ファミリーサーキット'91／マイライフ・マイラブ／ドラキュラ伝説
PC原人2／精霊戦士スプリガン／ベアナックル／ソニック・ザ・ヘッジホッグ／ロックマンワールド

8

AUG. 1991

CAPCOM

新谷かおる原作のあの感動



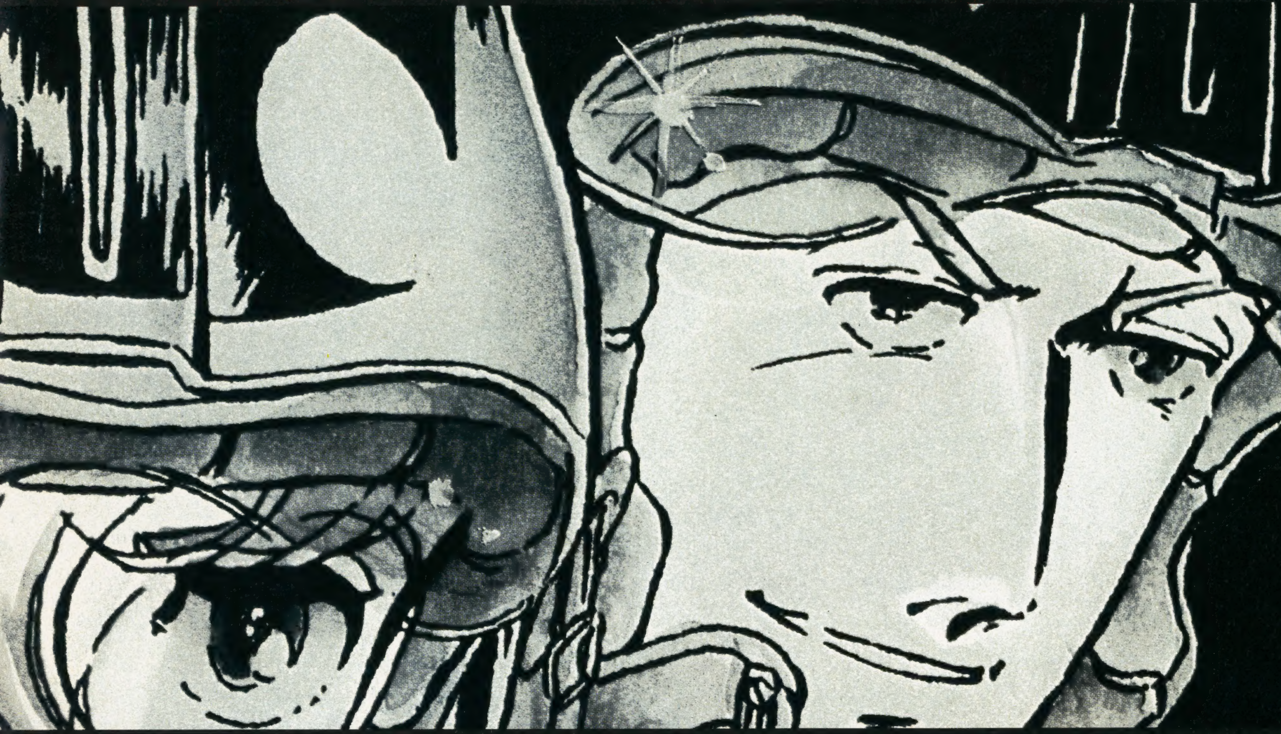
日本のはるか彼方、アスラン王国の内戦を利用し、
そこを最新兵器の実験場にしようと企てる、
死の武器商人組織「プロジェクト4」と、その野望を打ち砕くために
立ち上がったエリート集団の独立部隊〝エリア88〟。

カプコンレーシングチーム'91 F3000 F3 参戦!!

SUPER Famicom

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

が、激戦が、いま鮮烈に甦る。



©DAIPRO/小学館©CAPCOM 1989.1991

ア88™

8メガ

未だ実体がつかめぬ敵と戦う緊迫感。次々と送り込まれる最新兵器。ダイナミックでリアルなステージに、新たな戦闘が牙をむく。自在に組める戦略が冴え渡る。3人のパイロットと6機の戦闘機を操って今、スタンバイ！



※この画面は開発中のものです。

スーパーファミコン®用カセット
シューティングゲーム

7月26日発売 定価8,500円

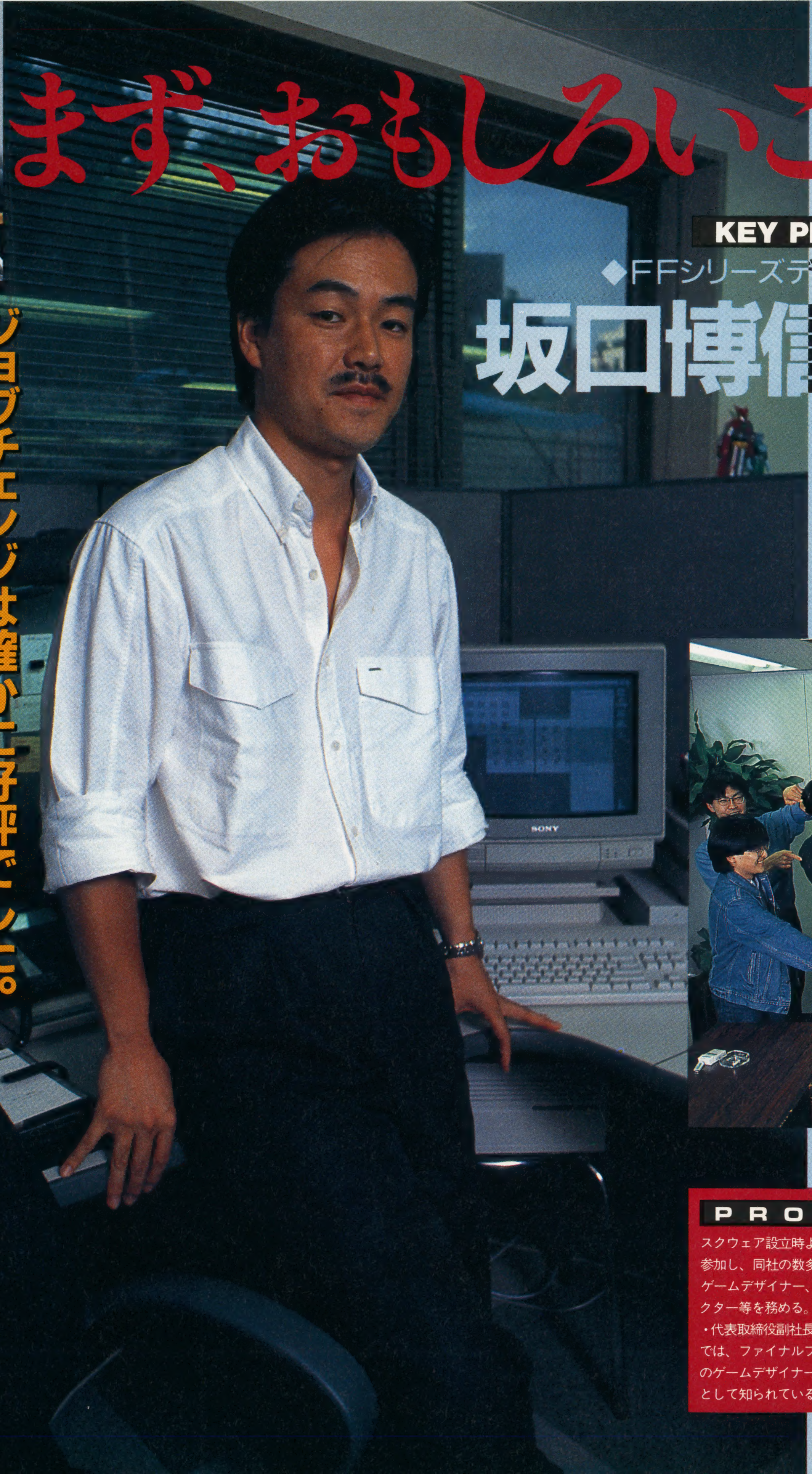
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン® 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718


Human Hudson
FAMICOM FAMILY
10月4日や!!
覚えといてや!!
ミッシャ!!
けど、忘れたらカンニンな!
タウンタウン
ハドソン20周年記念ソフト
今秋 発売
20
ハドソンの成人式。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
HUDSON SOFT ©1984 PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. UNDER LICENCE FROM BRODERBUND SOFTWARE, INC.

まず、おもしろいこと。





KEY PERSON

◆FFシリーズディレクター

坂口博信氏

ジョブチェンジは確かに好評でした。でも、前作にとらわれず、新しい面白さを作り出すのが、FFの基本ですから。



■インタビュー・構成　石埜三千穂
■撮影　阿部修二

PROFILE

スクウェア設立時よりアルバイトで製作参加し、同社の数多くのソフトにおいて、ゲームデザイナー、プログラマ、ディレクター等を務める。現在、㈱スクウェア・代表取締役副社長。FC、SFCの世界では、ファイナルファンタジーシリーズのゲームデザイナー、総合ディレクターとして知られている。

それが第一です。

いよいよこの7月、ファン待望の「ファイナルファンタジーⅣ」（以下ＦＦⅣ）が発売になる。ＦＦシリーズは、いわずと知れた、ＦＣ界を代表するＲＰＧブランドのひとつ。そのスーパーゲームが、ＳＦＣという新たな活躍の場を得て、いったいどうなるのか、そして、これからどのように展開していくのか。ファンならずとも興味のつきないところである。

そこで、スクウェアの副社長にしてＦＦシリーズの総合ディレクター、坂口博信氏に、ＦＦⅣ発売直前インタビューを試みることにした。

ちなみに坂口氏は、スクウェア・ファンならご存じの通り、ＦＦシリーズ以外にも、「ハイウェイスター」、「とびだせ大作戦」など、数多くのスクウェア製ソフトの名作に、さまざまな形で関わってきている大ベテランである。



SFCである以上、スーパーなゲームを

――まずは、ＳＦＣという新しいハードの上でＦＦを展開するということで、初期段階でどんなコンセプトを持っていたか、という点についてお聞かせ願いたいのですが。

坂口　そうですね。まあ最初はＦＣでの新作を考えていたわけで、ＳＦＣだから、という面については特に考えていなかったんです。まあ基本は、Ⅰ～Ⅲまでがそうだったように、新しいシステムを持ってくる、ということですね。

――Ⅲのジョブチェンジは、とても好評だったようですが。

坂口　ええ。でも、だからといって前作にはとらわれず、新しいシステムで、別の面白さを作っていこう、というのが、基本的な初期コンセプトでしたね。あと、もちろんＳＦＣと決まってからは、ＳＦＣである以上スーパーでなきゃいかん、と（笑）。

――それはやはり演出面で？

坂口　まあ、そういうことになりますか。ただ、ＦＣなんかだと限界も大きいですから、プログラマー側からアイデアが出るということはほとんどなかったんです。が、今回は、プログラマー側からのアイデアが多かったですね。

――ハードの機能から、とか？

坂口　ええ。……ああ、そうそう、今回はプログラムが、ナーシャじゃありませんから。ウチのスタッフなんです。

――あ、そうなんですか。

坂口　新しいハードですから、心機一転、スタッフみんなで一から作ろうということでね。それこそ、関わったスタッフ全員のアイデアがなんらかの形で入っています。これだけ大きなゲームですからね、もう考えられる限りのアイデアを出して、そこからひとつづつ考えていくんですよ。まあ、大変ですけどね。

――今度メインでやった方は、前作なんかでもずっとやってらした方なんですか。

坂口　そうですね。彼のアイデアが、今回はかなり入ってますね。

――やはり絵の面でのアイデアが多いわけですか。

坂口　まあ、そうですかね。結局、絵と音ですかね。中身の方は今までの流れを踏まえた上での新システムということで。

――そうすると、ハード的な機能面というのは演出でしかなくて、基本的には新作はシリーズの延長線上にあると。

坂口　……う～ん。でもね、結局ゲームってのは面白けりゃいいわけですから。理屈じゃなくてね。……だから、飛空艇の演出にしてもね、実際に開発機材の上でね、３Ｄでひゅうっと、こう上空に上がるのを最初に見たときに、やっぱり、ああ気持ちいいな、と思ったわけです。気持ちがよければね、それがそのまま面白いってことにつながっていくわけですからね。

――なるほど。単にハードの機能を使ってみたというのではなくて、完全にゲームの一部として作っているということなんでしょうか。

坂口　そう受け止めてほしいですね。

幻のＦＣ版「Ⅳ」はどうなったのか？

――では、ゲームの成立ちの部分でぜひお聞きしたかったことなんですけど、あの、ボツになったＦＣ版の……。

坂口　ああ、Ⅳですか。ありましたね、そんな話も（笑）。

――まったく別の企画として進行していたんですか？

坂口　そうですね。実際は、ほとんど初期コンセプトだけ作った、という時点でストップしちゃってたんですけどね。……巷では「聖剣伝説」がⅣだったんじゃないか、なんて噂もあるようですが。

――そうなんですか？

坂口　あれは真っ赤なウソです（笑）。

――そうですか（笑）。でも、ＦＣ版がぽしゃった時点で、今度のＳＦＣ版にアイデアを取り込んでいるわけですか？

坂口　ええ、それはもちろん。いいアイデアは、それを葬ってしまう手はないんで。

――さらに、流れてしまった、という以上は、幻の「Ⅳ」はＳＦＣの方に全部吸収されてしまったと考えていいんですかね。

坂口　まあ、そう考えていいでしょうね。

――それを聞いてファンも安心すると思います。しかし、シナリオ的には別ものだったんじゃないんですか。

坂口　いや、シナリオもまだ完成していませんでしたから。結局、ペンディング状態のまま流れちゃったんですね。

――しかし、そのあたりを考えると、なおさら今回の新作の開発は速かったですよね。

坂口　うん、大変でした。

――あれだけの密度のものを……。

坂口　後半４カ月くらい、ほとんど家に帰ってませんから（笑）。

――実質、どれくらいの期間で？

坂口　え～とね、スタートしたのが去年の５月なんですが、６月に私結婚しまして。

――それはおめでとうございます（笑）。

坂口　６月１カ月遊んで、７月旅行行って、８月お盆休みでしょ（笑）。ほんとに本腰入れたのは、９月からです。実質９カ月間。結構早かったですね。ただ、初期コンセプトの部分とかシナリオは、もう５月の時点でできあがってましたから。

――どうでしょう。新たにＳＦＣを手掛けたということでプログラマーさんの方なんか、何か言ってませんでしたか。

坂口　ん～、やっぱり面白いみたいですよ。モードなんかもいっぱいあったりしてね、結構プログラマー冥利につきるというか。

――そちらからのアイデアも出やすい、ということなんでしょうね。

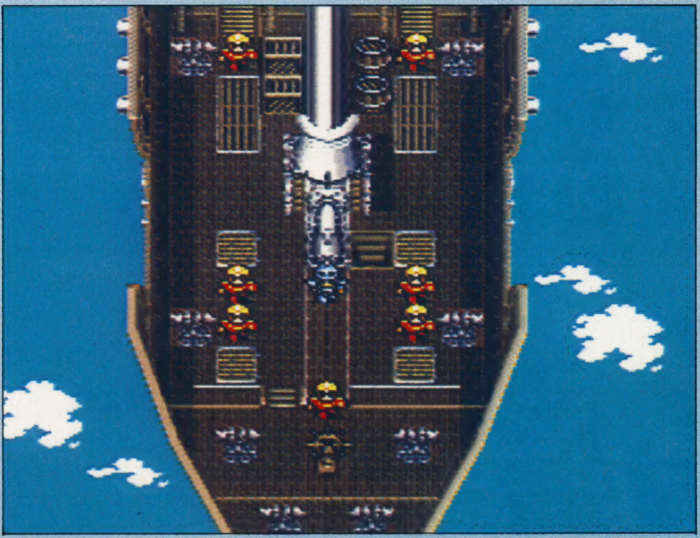
坂口　戦闘のアニメーションなんかも、プログラマーサイドからのアイデアが多いですからね。例えば、あのオーディンが斬るシーンなんかでも、プログラマー側から、あれは部分スクロールでいい効果でますよ、なんて言ってきて、じゃあ召喚魔法ひとつ追加しようか、なんてことに実際なってますからね。

――やはり、面白いからやろう、という姿勢ですか。

坂口　そうですね。大変なんですけどね。

――ところで、そのオーディンなんかでもそうですが、まったく別のストーリーなのに同じ登場人物とかよく出てきますよね。

坂口　ああ（笑）。そうね。





FFワールドの共通感覚

──シリーズの抽象的なつながりが理解できる大人はいいとして、子供たちなんかは結構戸惑うと思うんですが。その辺うまく説明してあげてもらえませんか。
坂口　正直、シリーズ間のつながりは、あんまり考えてないんです(笑)。例えば飛空艇なんか、FFの世界観になくてはならない存在ですよね。で、その飛空艇に関わるキャラクターは「シド」ということにしようと。なんのことはない、暗黙の了解でしかないんですが。……ホントは考えなきゃいけないんでしょうけどね。
──しかし、物語的には続編ではない……。
坂口　そうね、連作にしちゃうとね。それが悪いというつもりはないんですけど、まあ、飽きがきちゃうんじゃないか、というのと、もうひとつは、システムを変えにくくなっちゃうんで。
──そういうものですか。
坂口　そう、Ⅲなんか、システム上の「ジョブチェンジ」を柱として成り立っていたストーリーですよね。システムを変えたら、ストーリーも変えなければならない。ところが、FFの場合、それぞれ1からシステムを考え直すところに特徴があるわけで。
──では、Iからそれぞれのシステムにテーマをつけるとしたら、どんな風になりますかね。
坂口　そうですね。まあ、Iはがむしゃら。Ⅱは……そうですね、ゲームに精通した人により楽しんでもらえるような。で、Ⅲはがらりと方向性を変えて。……ま、ぼくらは「サンダーバード感覚」と呼んでいるんですが、ジェットモグラとかね、機能を自由に取り替えていく、あの楽しみをうまく出したいなと。で、今回はATB（アクティブ・タイム・バトル）につきるんですが、それも、ゲームに時間を取り入れたいと考えたわけではなくてね。モンスターなんかが、一定数値でただ殴ってくるだけだったのを、もっといろんなことをさせたかった、ということなんですね。まあ、ボムが爆発するまでの時間をリアルに感じさせるとか、そっちの方から出てきたアイデアなんです。
──FFは、シナリオの方でも、割とリアルタイム感があると思うんですが、本当は急ぐ必要はないのに、つい焦ってしまうような演出とか。
坂口　ああ（笑）、そうですね。
──そういった意味で、戦闘だけでなく、ストーリーの上でも時間を取り入れようというような考えはなかったんでしょうか。
坂口　やり切れてないことも多いですからねえ。アイデアとしては、2、3、やりたかったこともあったんですが。
──例えば、ドラクエなら夜と昼がありますよね。
坂口　いや、そういうんじゃなくて、ゲーム全般に関わるような大きな要素じゃなくてね、そうするとシステムに関わってきちゃうから。そうではなくて、イベントなんかを通して、例えば……ああいうことをやりたいとか、こういうことをやりたいとか……う～ん、次で使いますから、それは(笑)。
──はい(笑)。まあ、従来のゲームでも、一時的にタイマーを回すようなものはありましたよね。
坂口　単純に言えばそういうことがありますよね。他にも、まあ、いろいろと。……しかし、意外とねえ、容量の面でもねえ、絵と音で食いますから。
──実際の割合って、今回はどれくらいになりましたか。
坂口　そうですね。まあプログラムのサイズはそんなに変わらないですね。で、音は5倍くらいになりましたかね。絵は倍くらいかな。量的にはあんまり増えてないんですがね。質の方でね。1キャラ分の絵が食う容量そのものがだいぶ違う。

天野氏が作り出すゲーム・イメージ

──マップ上で見る小さいキャラクターが結構アニメーションしてますごいですよね。
坂口　あれはもう、最初からね。あれだけはやりたかった。本当はもう少し動かしたかったんですが。
──ストーリーをリードする部分として、より精密にしたかったという？
坂口　っていうか、アメリカのゲームでよくあるじゃないですか。小さいキャラがチマチマ動いたりするでしょう。リトル・コンピュータ・ピープルでもそうだし、シューティングなんかでもね、なんかかわいいし、味があるでしょう。昔からああいうのやりたくて。FCだとドットがないですから



らね、無理なんですが、本当はね、例えば手をこう挙げるでしょう。そしたら16パターンくらいでね、ずうっと挙げてほしいんですがね。小さいやつが精密に動くって、なんか快感があるでしょう。
──戦闘時のアニメーションというのも、最初からそういうコンセプトで作ったんですか。
坂口　そうそう。なんか、楽しいし、かわいいでしょ。
──そこのところで、これもずっと聞いてみたかったんですが、キャラクターデザインを、ずっと天野氏に依頼してますよね。
坂口　はいはい。
──で、戦闘シーンのかわいいアニメーションとは、どうしてもギャップがあるような……。
坂口　（笑）そうですねえ。そういう意味では天野さんはキャラクターデザインというのではないかもしれないし……いや、モンスターは確かにデザインしてますがね。むしろ、ストーリーを作るときに、あの絵を壁に張って考えたり。
──イメージを支えている、という感じなんですかね。
坂口　そう、こっちから依頼するときにね、あんまり具体的なことは言わないんです。どんな格好して、何歳くらいで、とか、そういうことはね。せいぜい簡単な生い立ちとか、性別とかそのくらいですね。今回も、シドなんか「いつもの飛行艇のシドです」くらいしか言わなくてね。そしたらなんだかすごいのを描いてきて、じゃあ今回はハチャメチャな性格にしましょうか、と。そこに触発されて、ストーリーの方でのシドの役割というものも決ってくるわけです。まあ、天野さんの絵はね、ドットに落すのが、特にゲーム画面という制約の中でドットに落すことが、とても難しいんですよ。
──ドットにしやすい絵じゃないですよね。
坂口　そう、だから、そのまま使うのはモンスターだけにしておいてね、他にも攻略本とか、イメージを支える部分でいくらでもありますから。作る側でもあれだけイメージが膨らむくらいですから、プレーヤーの方でもいくらかなりとイメージの助けになるのではないかと。
──そこでひとつ突っ込ませていただきたいんですが(笑)、Iのとき、クラスチェンジでキャラクターが大人になったでしょ。
坂口　はいはい、ありましたねそんなの。3等身のね。不評だったんですよ、あれが。
──せっかくかわいいキャラが、かわいくなくなってしまうと。
坂口　そうですね。
──あの時点での3等身キャラは、それでも天野さんの絵を意識したものでしたよね。それが、現在の割とかわいい路線に固定し

DATA　**スクウェアの歴史**

ここに、輝かしいスクウェア・ファミコンソフトの歴史を紹介しておこう。（スペース的にパソコンまでは紹介しきれませんでした。悪しからず）こうして見ると、話題作、問題作が目白押し、スクウェアがいかに意欲的、かつ先鋭的なソフトメーカーであったががよくわかる。しかも、多くのタイトルは、今だ熱心なファンを持つものが多く、ブランドとしてのイメージもきっちりと確立されている。

85、12、19	テグザー
86、9、19	キングスナイト
86、12、15	水晶の龍
86、12、19	ディープダンジョン
87、3、12	とびだせ大作戦
87、4、3	アップルタウン物語
87、5、1	ハオ君の不思議な旅
87、5、29	勇士の紋章
87、7、3	メット・マグ
87、7、24	クレオパトラの魔宝
87、8、7	ハイウェイスター
87、10、2	カリーンの剣
87、12、1	J・J
87、12、18	ファイナルファンタジー
88、5、13	ディープダンジョンⅢ
88、12、2	半熟英雄
88、12、17	ファイナルファンタジーⅡ
89、11、30	スクウェアのトム・ソーヤ
89、12、15	魔界塔士Sa・Ga
90、4、27	ファイナルファンタジーⅢ
90、12、14	Sa・Ga2 秘宝伝説
91、6、28	聖剣伝説
91、7、19	ファイナルファンタジーⅣ

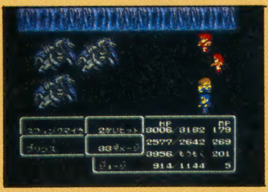
DATA

ファミコンRPGの金字塔ファイナルファンタジーシリーズ

ガキっぽいロープレには飽きた。アレのほかにもRPGのやりかたはあるはず。そういう、僕たちの願望に応えるように、ファイナルファンタジーは作られた。
見せる戦闘シーン、アダルトな雰囲気、魅力的な天野キャラ、毎回試みられる新しいシステム。そのどれもが、定番であるが故のマンネリという最大のダンジョンから僕たちを脱出させてくれるのだ。



↑ファイナルファンタジー。DQ以外でも遊べる数少ないRPGだった。天野キャラも、人気を呼んだ。



↑ファイナルファンタジーII。あえて職業を持たないパーティー、成長する魔法など、渋さが光る作品。



↑ファイナルファンタジーIII。ファミコンRPGの最高作といっても、過言ではない。チョコボが大活躍。



↑そしてファイナルファンタジーIV。驚かされるのは、グラフィックだけではない。その全貌は君の手で……。

たのは、やはりあの時不評が……。
坂口　それはありますよ。ただね、今は逆に、3等身出してほしいという要望も多いんですよ。だけど、Iのあれは、ものすごく不評でしたね。どうしてかな。
――今回のシナリオは、比較的シリアスで重いストーリーですよね。絵にも凝れるし。そういう意味では3等身キャラを再採用するチャンスだったんじゃないですか。
坂口　ん～、もうイメージが定着してますからねえ。でも、最初のキャラが暗黒剣士、悪役みたいだってのは別の意味で結構冒険



だったと思うんですがね。しかも黒い仮面を被っている。最初はワールドマップ上でも仮面被ってたんですけどね、あんまりじゃないか、ということで、顔だけは出すことにしたんです。
――話は少々戻りますが、魔法の体系、システムというのも毎度変わりますよね。
坂口　そうですね。毎回ちゃんと1から作ってますからね。前作のことはあまり考えない。白と黒を行ったり来たりしてる魔法なんてのもありますからね（笑）。作ってる最中に、あれ、この魔法どっちかな、う～ん白じゃないの、うん、そんな感じだよね、なんて、そんなノリでやってますから。考えなきゃいけないんですがね（笑）。

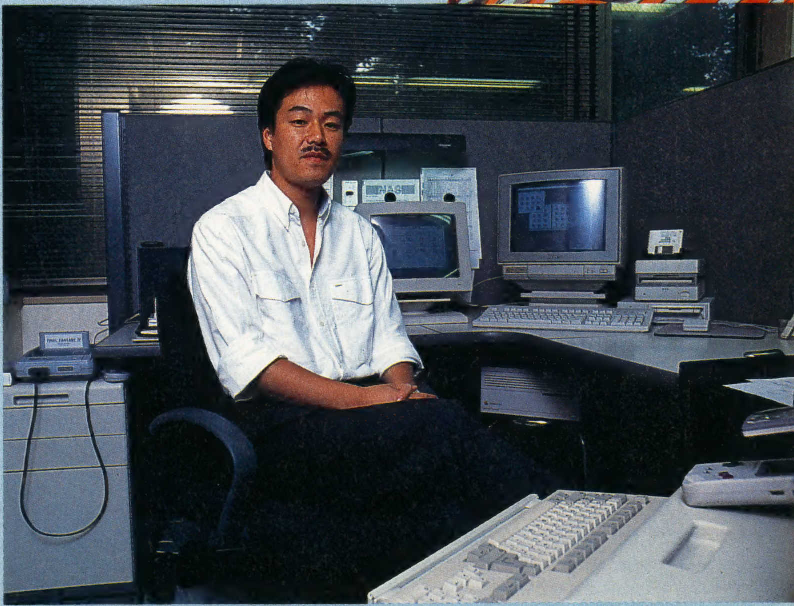
スクウェアを支える坂口氏のゲーム遍歴

――今回はほとんど内部スタッフで作られたわけですか。
坂口　そうですね。まあ、天野さんがキャラクターで……そう、あとは全部内部スタッフですね。
――IからIV、それぞれでの坂口さんの役割を教えていただけますか。
坂口　Iはプログラムはやりませんでしたけど、ナーシャと一緒にデータ構造を考えるところからやってます。で、IIは、シナリオの落し込みというか、各イベントを考える作業だけですね。IIIも、まあほぼ同じかな。で、IVはちょっと離れまして、まあシナリオには多少タッチしてますが、ディレクターになっちゃいましたね。もちろん、それぞれの担当と関わる中で、あれこれ口出してますけど。
――坂口さんは、スクウェアの初期からずっと？
坂口　最初のアルバイターなんです。1カ月でやめるつもりだったんですけど（笑）。最初参加した企画はねえ、つぶれちゃったんですよ。お金全然入らなくて、しかたないからアドベンチャーなら作れるかな、と88で作って。3千本くらい売れましたかね。当時は今よりリッチでしたよ。印税でしたから。全部飲んじゃいましたけどね（笑）。
――RPGとしてはFFが初めて？
坂口　いや、ブラスティー。大ハズシでしたけど、デモだけはすごいという（笑）。フル・アニメーションで凝り過ぎて、ディスク3枚組なのに、出てくる敵キャラはたったの8体（笑）。店頭デモを見てほしがる人は多かったんだけど、買ったらこれがつまらない（笑）。浅はかな企画でしたね。
――どうでしょう。最近遊んで面白かったゲームなんてのは。
坂口　月並みですが、マリオとか、F－ZEROとか。あとは……ウルティマVI。IBMわざわざ買ってやってるんですけどね。これが難しくて。解けないですね。
――日本のRPGはどうですか。
坂口　ドラクエは必ずやりますけどね。それとゼルダ。あとはファルコム。イースとかね。最初はばかにしてるんですけどね、ボス倒すところまでいくと感極まっちゃって、これは面白い！なんて（笑）。
――そういえば、FFIVのダンジョンは、ちょっとイースっぽいですね。
坂口　そうですね。今回はあそこまでで、次はもっと考えますから。
――IVの売り物といえば、やはり……。
坂口　アクティブ・タイム・バトルですね。途中まではビビってたんですよ。最初に作ったやつがね、やってみて、つまんないぞこれ、なんてことになって（笑）。結構改良しましたけどね。
――いちばん苦労されたのも、やはり戦闘ですか。
坂口　そうですね。苦労しましたよあれは。プログラマーが4、5回作り直してますからね。あれは、基本的にアクション・ゲームの作り方をしているんです。
――コマンド待ちだと演出がかみあわないことがありますよね。
坂口　それもあるしね。さっきも言ったように、モンスターの行動にバリエーションを持たせたい、というのが基本ですから。今回は、AIってほどじゃないけど、モンスターにかんたんな思考ルーチンを持たせてあるんですよ。

スクウェアの次回作は実験的な作品か？

――さて、次回作についてお聞きしたいのですが（笑）。
坂口　終わったばかりでしょ（笑）。まだチームもできてない状況ですよ。
――しかし、聖剣伝説とか、別チームで動いてたわけでしょう？
坂口　あれは面白かったですね。ぼくが言うのも変ですが（笑）。人気次第では続編も、ね。どうぞよろしく。
――実際、何チームが同時に動けるんですか。
坂口　それは秘密（笑）。まあ、1本動いてはいますから。じきに発表があるでしょう。
――サイクルからして、今回はズバリ、半熟英雄やトムソーヤみたいな実験作！
坂口　う～ん（笑）。そうかもしれないね。





SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険⑧

渡辺浩弐

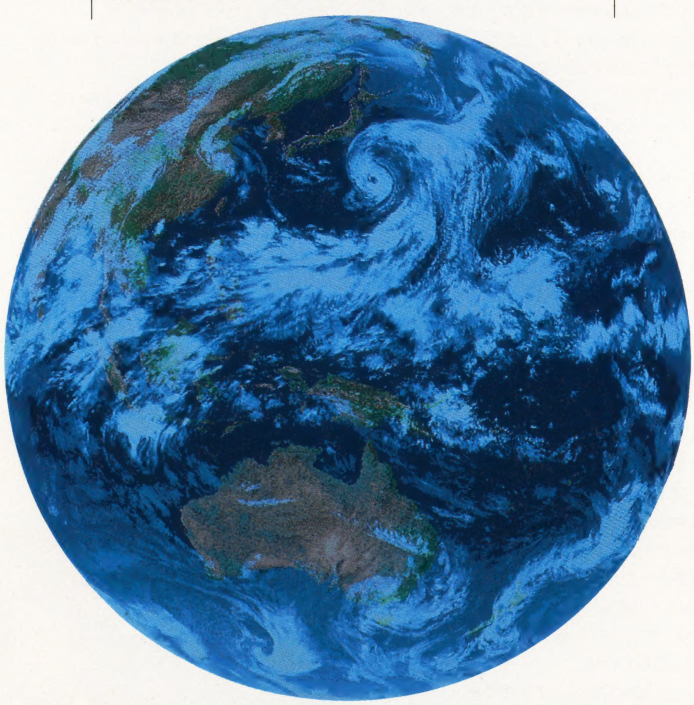
リアル『シムアース』

地球意識を“自覚”するエコロジー

【衛星画像・地球環境シミュレーション】

SCENE8：衛星画像

人工衛星は、一般的には「通信の中継地点」となる通信衛星等と、「地球の表面の監視」をになう気象衛星や技術開発衛星等に大別される。
近年、地球上の全エリアを、24時間にわたって高解像度の映像で監視し続けるトータル・システムが完成しつつある。そのデータを様々な視点からコンピュータ分析することにより、地球環境の現状を正確に把握し、人類として今、何をするべきか（あるいは、何をやめるべきか）をシミュレートする学術が成立してきた。
科学技術を活用した、〝エコロジー〟の新しい試みである。



↑大気の様子をビジュアライズした、天気予報でおなじみの地球画像。（'89年のもので、日本の南東近海に見える渦は台風13号）このような全体写真を構成すると、生きている地球上の雲はその総量で絶えず50パーセント±３パーセントに維持されていることがわかる。その理由は未知である。

初めて地球を外から眺めた人間、ユーリ・ガガーリンは「地球は青かった」とつぶやいた。これは実に意味のない、あまりにも馬鹿ばかしいコトバである。しかし、このコトバを笑う人は一人もいなかった。誰もが、そこに、言葉に表わせない不思議な感動を理解したのだ。

それは……この言葉が、必ず、宇宙から見た地球の映像と一緒に伝えられたからである。

地球の姿は、僕達に何かを覚醒させる。

地球のビジュアルを獲得してから、人類の意識は確かに変革したと僕は思う。

小さい頃、誰でも必ず一度は、〝自分はなぜ自分なのか？〟〝自分はなぜ存在するのか？〟……この疑問に襲われて驚愕したことがあるはずだ。（自我を意識するのは動物の中で人間だけの行為である）

◆　◆

ドラッグなどをやりながら、ザゼンを組んで瞑想してみる。うまくいくと、君の魂は肉体から遊離して、宇宙を自在に飛び回る。そして、あるとき突如、「ドラッグなどをやりながらザゼンを組んで瞑想してる自分」を、宇宙のはるかかなたから客観的に眺めている自分、に気付くことがある(らしい)……。

ウィリアム・ギブスンのサイバーパンク小説『ニューロマンサー』のなかで印象的だったのは、自分自身をヴァーチャル・リアリティー化してネットワーク内を自在に飛びまわっている主人公が、ジャック・インした他人の肉体の中から、自分自身の生身の肉体を見掛けてしまうシークエンスである……。

さて、僕がある研究所で『遠隔操作ロボット』を操作させてもらった時のこと。僕はロボットのカメラ・アイが見ている視界＝両目を覆う液晶ディスプレイの映像にどっぷりと浸り込んで、ロボットに成り切って操作していたが、振り向くと部屋の片隅に見慣れない〝生き物〟がうごめいているのに気付いた。

それが〝自分自身〟であることに気付いた瞬間の衝撃といったら……。

ヴァーチャル・リアリティーとは、いながらにしてはるかかなたの世界（時にはコンピュータの電脳空間内）を体感することである。テクノロジーの力によって自分自身の肉体を超越することだ。

ところが、そうやってカラダから遠く離れれば離れるほど、自分自身とは一体何なのか、という考察が重要になってくる。

キミは、何に成り切ることもできる。どこに行くことも出来る……では、本当のキミは一体何者で、どこにいるんだろう？

……遠い遠い世界にいる時に、自分の姿が遠景としてチラリと見える瞬間の感動とは、一体何なんだろう？

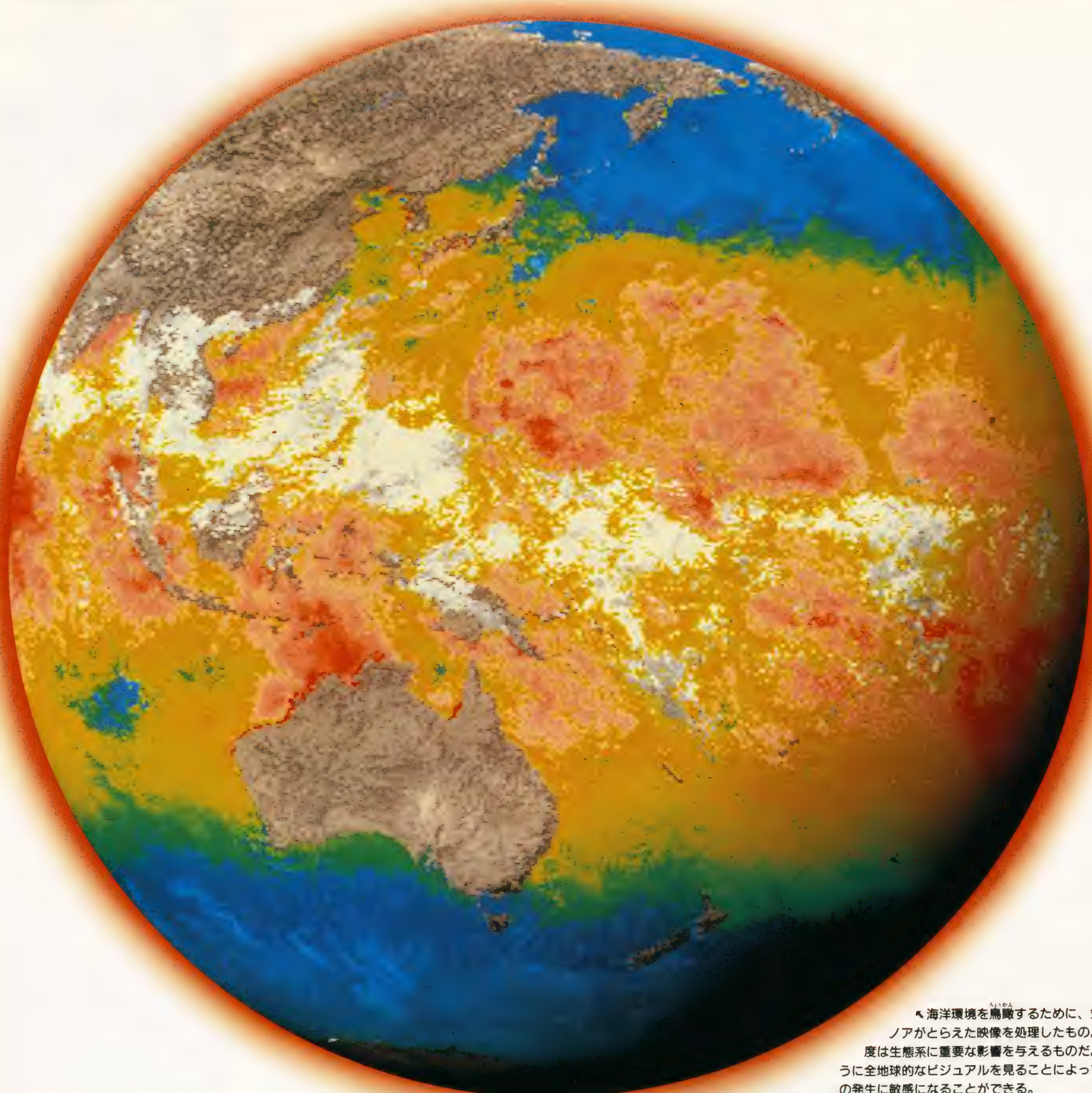
◆　◆

今、地球全体を覆うようにして飛ぶ衛星が構築するコミュニケーション・ネットワークに、キミのカラダは接続されている。

ＴＶにジャック・インしているとき、君の視覚は部屋のモニターを通じて世界中の〝現場〟に拡張している。（遠隔操作しているロボットの視覚をヘッドマウント・ディスプレイで感じとる体験と同じだ）

ＴＶカメラという名のロボットは、世界のありとあらゆる場所にいる。衛星放送によって君は地球の裏側で今、しゃべっている人間の姿を見て、肉声を聞くことが出来る。時には戦場にいて爆撃による大虐殺を目の当たりにすることもある。生身の肉体には全く危険を感じることなく……。

そして、衛星は、情報の中継地点としての役割だけじゃなく、それ自身が我々の拡張された〝目〟としての機能も果している。



↖海洋環境を鳥瞰（ちょうかん）するために、気象衛星ノアがとらえた映像を処理したもの。海面温度は生態系に重要な影響を与えるものだ。このように全地球的なビジュアルを見ることによって、異常の発生に敏感になることができる。

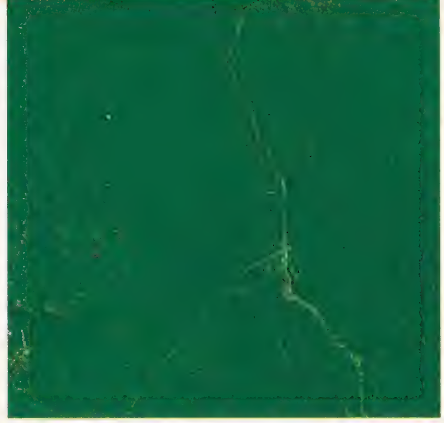
1957年に打ち上げられた人類最初の人工衛星スプートニク以来、現在までに打ち上げれた人工衛星の総数は4000個を超えている。その８割以上はセンサーとしての機能を装備していて、気象観測とか軍事偵察といった様々な目的から、地球の表面を監視し続けているのだ。

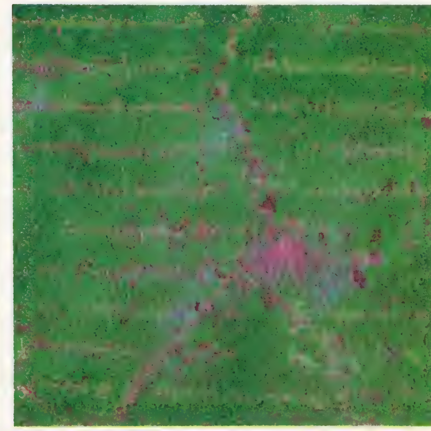
現在最先端といわれている衛星はアメリカのＫＨ11というもので、地上の10㎝～15㎝くらいの大きさのものが見分けられるそうだ。そしてその改良型ＫＨ12というものは、解像度はなんと５㎝～７㎝といわれている。

宇宙から見てゴルバチョフの額のアザが判別できるくらいの性能である。

これは軍事目的で急速に進んだテクノロジー（湾岸戦争の際、イラク軍の動きを手に取るように把握して、常に先回りしてそれを封じ込んだ米軍の戦略を思い出して欲しい）であるが、冷戦が終りかけた今、これをエコロジーのツールとして活用しようという動きが学会で活発になりはじめている。

地球のすべての地域を24時間、網の目のように覆って映しだし続けている衛星画像を、コンピュータによって緻密に分析し、現在の地球の姿のモニタリングとその変化の方向性の





↑熱帯で進行している森林破壊を、ブラジル、ロンドニア地方の'73年と'86年のランドサット映像によって知る。大地を引っ掻いたツメ跡のように緑が破壊されている。緑地帯の破壊が大気成分にも大きく影響していることは当然のことであるが、大切なのはそのシミュレーションよりも、この大規模な伐採の犯人を突き止め一刻も早く砂漠化を食い止めることである。

シミュレーションに活用しようというわけである。

衛星たちの知覚は実に正確かつ緻密である。大気、海洋、地表面のそれぞれを、成分や植生分布、温度など、様々な視点から解析し、統合する。

◆　◆

ここに紹介した何種類かの画像は、日本ではその分野でもっとも進んでいる東海大学の情報技術センターから提供して頂いたものだ。

衛星情報解析の権威である坂田俊文教授を中心にしたこのチームは、世界的にもトップレベルのノウハウ集団である。各種の地球観測衛星や気象衛星からの情報を収集し、様々な視点からの地球環境の調査と解析を行なっている。

僕はそこの主要スタッフと、割りとじっくり話し込む機会を得た。非常に客観的なスタンスで地球の姿を見つめ続けている彼等は、流行語としての〝エコロジー〟という言葉にはかなり否定的だった。彼等の言葉に耳を傾けて欲しい。

「例えば、湾岸戦争で海に石油を放ったイラクの環境テロを非難する記事に、よく油まみれの水鳥の写真が使われたものですがよくみると小さく〝資料写真〟と添付されていたりした。あれはペルシャ湾の現場写真ではなく、過去のタンカー事故かなにかの写真もあったわけです。

環境すらも思想コントロールのための戦略兵器として利用されるわけです。

我々はヒステリックな環境論に乗じるのではなく、出来るだけ客観的に地球のデータをビジュアライズして、提供したいのです」

（エコロジーは大国や大マスコミのエゴのロジックから声高に語られることがあるのだ）

衛星画像には実に数限りないヴァリエーションがある。しかし、その中から〝都合のいい1点〟を選び出してセンチメンタルなエコロジー論を展開するマスコミ媒体が多いそうで、彼等はそれを非常に不本意に思っている様子だった。

「発展途上国が大量に排出するフロンガスがオゾン層に穴をあけつつある、というオゾンホール問題も、衛星画像を長期間に渡って分析した客観的なデータを見る限りでは、今のところ何も科学的な裏付けはないのです。

オゾンホールは、20年くらいの周期で大きくなったり小さくなったりしているわけで、たまたま今その大きくなりつつある時期にあるだけかもしれない」

（データでは、オゾンは1960年代よりも増えている可能性もあるのだ）

「〝エコロジー〟は南北問題、つまり先進国と発展途上国のあつれきが背後にあることが多いんですよ……」

すでに散々大気を汚染させ森林を伐採し尽くした先進国が、今になって、工業化を図ろうとする新興国の活動にストップをかけようとしている。

そこに利用されるのが感情的な、近視眼的なエコロジー論である。

僕は〝蜘蛛の糸〟という物語を思い出した。先に天国に近づいたものが、後から追ってくるものを蹴落とそうとする。と、糸は切れてみんな、地獄へまっさかさま……。

◆　◆

熱帯雨林の激しい伐採を示す衛星画像を見て、僕が気付いたことがある。緑の部分が消えて茶色い地面がムキ出しになっていく様子が数枚のランドサット写真からわかるのだが、その伐採跡がきれいな縞模様に成っているのだ。

これは計画的に敷設された大きな道路に沿って伐採が行われたことを証明する。

熱帯雨林の急激な減少は、先進国が主張するように、現地の人々の「焼き畑農業」のせいだけではないのだ。紙を大量に使用する先進国のための工業用伐採のせいなのではないか。

このように、地球を客観的に眺めるためには、衛星画像は素晴らしい能力を発揮する。

純粋な気持ちで、地球を愛するには、現代社会はあまりにも複雑化しすぎているのだが、僕達は自分の視覚をついに宇宙にまで拡張することによって、巨大なる自分自身の姿を鏡に映すように、眺めることが出来るようになったのだ。

そして、衛星による調査の数々で、地球が人知を越えた不思議な恒常性（ホメオスタシス）を持つことがわかってきた。

例えば……地球を覆う「雲」は、いつ調べても全地球的にはほとんど同じ量で一定している。

例えば……この数十年にわたる大気汚染の進行によって、太陽光線が地上に届きにくくなりつつある。これは地球の冷却化につながる危険な現象であった。ところが実際は、それに呼応して大気中の二酸化炭素の量が増え（これは温暖化を促す現象）それの相殺作用によって、気候変化は防がれている。

『ガイア』という言葉を聞いたことがあると思う。地球そのものが一個の巨大な生命体である、という考え方だ。地球は、自分自身で体を調整して生き永らえている、と。

地球を、人間のカラダに置き換えると分かり易い。僕達の肉体のなかで、個々の細胞はまるで別々の生き物のように新陳代謝を行なっているが、それが集まるとなぜか完璧な調和が生まれる。僕達は無意識のうちに自分自身の体温を、体液濃度を、成分を一定化させて生き永らえている。

◆　◆

分子が有機的に100億個結合したとき、それは原初的な生命体＝細胞になる。

細胞が100億個以上、集まると、それはトータルに意識を持つ。つまり脳が出現する。

100億というのが進化のマジック・ナンバーなんだそうだ。そして、人類が100億を突破したときに、地球細胞としての人類は地球の脳＝思考そのものになる、という学説がある。

21世紀の初頭には、地球人口はその数字に至るはずだ。

◆　◆

リアルタイムで自分を知覚する、自我を意識する……これが人間の人間たるゆえんであるとしたら、現在の地球の姿をできるだけ客観的に知覚し、地球意識を知る（地球意識になる？）……これがエコロジーのスタートラインである。

それはとりもなおさず、無意識の生命体としての地球が、初めて自分の存在を意識する〝自我のめざめ〟といえるのだ！

衛星ネットワークが地球上をくまなくネットワークした今、これを地球という肉体にはりめぐらせた神経として使いこなし、人類は地球のホメオスタシスの一部分に荷担できるかもしれない。

小さい頃、〝自分はなぜ自分なのか？〟〝自分はなぜ存在するのか？〟という自問に感動した時のことを、もう一度思い出してみてほしい。

あの瞬間から、僕達は自分自身を知り、愛し、慈しむことを知ったのである。そのように地球と関わることが出来ないだろうか？

われわれは、宇宙船地球号の乗組員ではない。地球そのものなのだから。

資料協力／東海大学情報技術センター



君はあの戦争を既に忘れてはいまいか？　この写真は、湾岸危機の際に炎上し始めた石油積み出し港の炎上を捉えた衛星画像である。かなりの範囲にわたって

黄信号点滅。

炎が上がりそこから、大量の煤煙が放出されているのがハッキリとわかる。今年1月24日の映像であるが、事態はその後、更に悪化しているということだ。


SCANNING ADVENTURE

'91東京おもちゃショー

注目！新ハード情報 CD-ROMの時代がやって来た！

6月6日から9日かけて行われた'91東京おもちゃショーで、セガのCD－ROMとPCエンジンの新CD－ROMが発表、展示された。また、今回初めてタイトルが発表されたゲームなども出ていて、注目度の高いショーになっていたぞ。



←全5会場を通して開かれた今回のおもちゃショー。バルーンでどの会場かが1目でわかる







新ハードCD-ROM登場！

MEGA CD

今回のおもちゃショーで一番の注目であるCD－ROMを使ったゲームハード。セガは、メガドライブ用のCD－ROM「MEGA－CD」を出品していたぞ。でも実際には遊べなかったけど、デモンストレーション用のソフトでは、ロゴが立体的に回転して動いたり、取り込み画面がキレイに映っていた。気になる音源は、アーケードなどと同じ8チャンネルステレオPCMなので、ハイクォリティなサウンドが期待できるぞ。また、CPUはメガドライブと同じものを積んでいるんだって。



↑キメが細かいビジュアルだ



↑自然画もこのぐらいのクリアさで出力できるのだ



↑けっこうコンポの一部みたいなデザインだ。両方にスピーカーがあれば面白そう

PC-Engine DuO



←天外魔境IIがメインで出品されていたぞ

NECのブースでは、なんたってこれ。PCエンジンのCD－ROMをパワーアップ！「スターパロジャー」や「プリンスオブペルシャ」などが遊べたよ。

他にも、一体型の「Duo」や液晶つきPCエンジン、PCエンジンの周辺機器などを合わせて、6種のハードが出品された。「スーパーCD-ROM²」は、コアグラとSG両方に使えるようになっているし、一体型の「Duo」は、専用の液晶カラーモニターがあるぞ。参考出品されていた液晶カラーモニターつきPCエンジンは、GTと同じようなものだけど、インターフェースユニットに接続可能ができるようになっているんだ。



↑これは液晶モニターつきPCエンジン。ひえ〜



↑一見、ラップトップパソコンのような…。こっちはオーディオの一番上に置くとしっくりきそうなデザインの「Duo」



↑液晶モニターとパッドで大きさをくらべてみてね



SUPER CD-ROM²

初公開GAME

ショーで初めて発表されたゲーム7つをここでは紹介しよう。中には、「待ってました！」というゲームもあるのでよーく読んでみてね。それと、実際に遊んでみた感想も書いてあるのでそっちの方も参考にしてみるといいよ。

ロックマン4
●カプコン●ファミコン

ある意味でカプコンを代表するまでになった「ロックマン」。4作目がついに発表された。もちろんボスはまだ見ることができなかったが。展示バージョンは、8つのステージのうち4つだけが遊べるものだった。ロックマンの基本アクションはスライディングなど、前作「3」のそれと全く変化はない。ステージに関して言えば、大がかりなトラップが目についた。スタート直後に1画面分もある大きな機械が地中から出現するステージがあったりして、演出も今までとはスケールが違って大きいウエイトをしめていた。



←レーザーの足場をかけ足で走って行くのだ。いそげー



←このでっかいカバは何なんだ？ オトボケ顔がカワイイ

悪魔城ドラキュラ
●コナミ●スーパーファミコン

スーパーファミコンのドラキュラは、グラフィックがとてもリアル。キャラクターも大きいし、ゲーム中の演出もよくできている。今回の主人公は、シモン・ベルモンド。攻撃法はムチとオプション武器の2つは変わりがないのだが、なんと今作はムチが上や斜め方向にふることができたりするのだ。また、綱渡りという新しいアクションも加わり実にスーパーファミコンらしいゲームになっているぞ。



←城の中に入るが、トビラが閉まってゆく…



←まずは前庭から、鉄格子が外と内の分け目になっている



←オプション武器などは、そのままだ。ナイフやら聖水やら十字架やら全てあるよ



↑ムチを使ってこんなアクションもできるのだ

E.D.F.
●ジャレコ●スーパーファミコン

アーケードからの移植シューティングゲームで、敵を倒すことによってEXを得てレベルアップし、パワーアップしてゆく新しいシステムのゲームなのだ。内容はカゲキで、自機は、2つの小機（オプション）を駆使して進んでゆくのだ。どのくらいの移植かが気になる所だ。



←レーザーがすごい。どうやら2人プレイができそうだぞ！



↑シューティングファンはチェックしといてね

スターパロジャー(仮)
●ハドソン●PCエンジンCD-ROM

CD-ROM専用のこのゲームは、ハドソンキャラのおちゃらけシューティングゲームだ。自機は、「パロシーザー」「ボンバーマン」「PC-ENGIN」の3つの中から選ぶことができるんだ。



↑バニーガールやでっかい手なんかが見えるね。自機はシーザだけど、ミサイルを撃ってるぞ

タイニートゥーンズアドベンチャー
●コナミ●ファミコン

このゲームは、スティーブン・スピルバーグが制作指揮したアニメのアクションゲーム化なのだ。主人公の「バスターバニー」と3匹の仲間が共に力をあわせて進んでゆくんだ。キャラクターもよく動くし、敵キャラもごく自然にアクションするぞ。早く出てほしいなあ！



↑キャラクターが4人の中から選べるんだ

ヒット ジ アイス
●タイトー●PCエンジン

アーケードから移植のスポーツゲームで今人気があるアイスホッケーを題材にしたゲームだ。画面構成はサイドビューで、あのアイススケートのそれらしい動きもきちんと再現されているのだ。



←夏場にすずしく燃えます！キャラも大きくて迫力あるね

HEAVY NOVA
●マイクロネット●メガドライブ

マイクロネットのオリジナル格闘ゲームだ。プレイヤーは、戦闘機械ヘビーノヴァを操作して、敵ロボットと殴る蹴るの戦いをして進んで行くのだ。また、このゲームは対戦もできるのでかなり期待しよう。



←照明が反射してるけど、カッコイイロボットが見える？

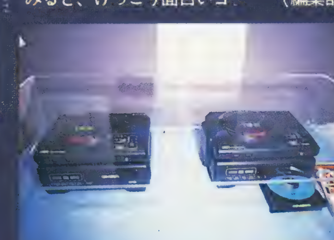
オモチャショーの感想

今回の展示会には、セガとNECのCD-ROMが同時に登場したけど、君だったらどっちを買うかな？ PCエンジンの方はゲームが実際に遊べたので、とてもわかりやすかったけど、メガーCDの方はデモだけだったのでこれから期待したい所だよね。

その他にも、ショーで初発表されたゲームなどが多数出品されたし、今年の夏から年末にかけてゲームが面白くなりそうな予感がするね。ショーでは、他にもおもちゃがいっぱいあって中には下の写真のようなものまであったんだ。みんなも、おもちゃショーのようなイベントに積極的に行ってみると、けっこう面白いヨ！　（編集部）



↑コナミの「GBマルチコンソール」ちょっとほしくなってしまった。早く買いたい！



↑展示中の「MEGA-CD」中でディスクが回っておりました

CES コンシューマー・エレクトロニクス・ショー 現地取材！ CES直撃レポート!!

スーパーNES用ソフト大量出展。CD-ROMプレイヤー開発発表！

取材・文　手塚一郎



日本のゲームは、今や世界のトップレベルにあると言っても過言ではない。それなのに、ぼくらの興味は海外へと向けられている。何がそうさせるのか。期待、それともコンプレックス？　だからCESへと行ってきた。海外ゲーム事情を見極めるために——。

CES現地取材 アメリカにもSFCの波が今！

ついにアメリカでもSFCが発表された

スーパーNESがついに発表された

去る6月1日〜4日、アメリカはシカゴにおいて「コンシューマー・エレクトロニクス・ショー（以下CES）」が開催された。このショーは、テレビやステレオといった電化製品などを幅広く展示するもののようだ。実際に行ってきたのにこんな書き方をしたのはワケがある。そう、お目当ては、ぼくらの大好きなゲームであり、それ以外は見る余裕がなかったのだ。

CESの会場は、とにかく広い。何も見ないで会場を一周する——それだけで何十分もかかってしまうほど。任天堂関係のブースだけでも東京ドームぐらいは楽にあるのだから、そのスゴさはわかってもらえると思う。ハッキリ言って日本で行われるショーの規模とは比べものにならない。シカゴという都市が丸ごとCES一色に染まっちゃうぐらいなのだから。この展示会の全貌をつかんでいる人なんて、CESの関係者だけなのでは？とか思ってしまう。ちなみに、ぼくはゲーム関係のブースをチェックするだけで丸二日かかった。



さて、今回のCES。ゲーム関係の目玉は何といっても「スーパー・ニンテンドー・エンターテイメント・システム（以下スーパーNES）」だろう。アメリカのファミコン——つまりNESは発表と同時に大反響、あっと言う間に普及し、後発のターボ・グラフィック16（PCエンジン）やジェネシス（メガドライブ）がどうガンバッても追いつけない状況。どんなに音や絵が派手でもコンピュータは、やはりソフトの質と量ってワケか。が、そのNESもどうやら煮つまってきたようで、スーパーファミコンのアメリカ版「スーパーNES」が登場することとなったのである。

新しいハードを出すことは勇気のいることだ。しかし、世界は任天堂に注目し、期待している。ゲームボーイが独自の地位を築き、安定したように、スーパーNESも同じ道をたどることになるのだろう。後発という弱点は、任天堂のブランドの前に何の障害ともならないはず。そんな読みもあったのかもしれない。ハード戦争は、さらに激化する。

スーパーNESの発表会はCES会場ではなく、ヒルトンホテルで6月1日の朝に行われた。液晶プロジェクターで映し出されるハードの外観、ソフトの驚異的な映像に、アメリカの報道陣は一様にため息をもらす。まるで、第二回・初心会ソフト展示会でスーパーファミコンをはじめて見たぼくらのように。半年前がなつかしい。

そして、もうひとつの大きな発表。スーパーNESにはちっともショックを受けなかったぼくらも、これには驚かされた。司会の人が手に持っているメモを読み上げる。英語の未熟なぼくでさえ、自分の耳を疑ってしまったほどだった。

——フィリップスと提携！

任天堂はフィリップスと提携し、独自のフォーマットを持つ低価格の"CD・ROM・XA-CD・ROMプレイヤー"を開発する。このアプリケーションフォーマットはフィリップスのCD-Iとの互換性もあり、来年の夏、日米同時発売を予定している。なお、価格等、くわしいことは未定…。なまじ日本での状況や情報やらを仕入れていたから余計に驚く。すこし前に「ソニーとの共同開発」が新聞とか雑誌をにぎわせたばかりなのに。どういうことだろう？　アメリカの人は、このことを知らないのかな。とか思っていたら、CESが終わったあと、すぐに「任天堂とソニーの関係」が新聞などに載った。そのあたりから想像すると、フィリップスとの提携はごく最近、しかもいきなり行われたのではないか、と考えられる。ソニーの社員が多くは、今回のことについて何も知らされていないとの報道もあったことだし。これについては今号の「ニュース・ファイル」でも触れているようなので、興味のある人は、ぜひそちらもどうぞ。



↓「パイロットウィング」の驚異的な3Dグラフィックはアメリカの人にもショッキング



さて、話をスーパーNESに戻そう。

今回のCESの目玉がスーパーNESの展示であることはわかった。しかし、それは外国人の思う「目玉」であり、ぼくらにとってはそうではない。CD-ROMは当然のことながら展示されないからね。

日本で飽きるほどプレイしたゲームをいまさら見せられたところでどうだと言うのだ。NESがそうであったように、スーパーNESもまた、日本製のゲームが幅をきかせるにちがいない。



↑この「F-ZERO」も向こうで大人気。ルールなんか知らないでも走るだけで気持ちがいい。これは万国共通みたい

タイトル数に不安はない！



ソフト面での驚きがなければ、初の公開である「スーパーＮＥＳ」もぼくらにしてみれば見馴れた「スーパーファミコン」でしかない。やはり「目玉」はＮＥＳ用の新作か。いやジェネシスも最近は妙におもしろくなってきたし――そんなことを考えながら会場へと向かう。とりあえずは任天堂のブースからまわってみようか。

裏切られた。まったく期待していなかったのに、それを見事に裏切ってくれた。任天堂のブースには、200インチはあろうかという巨大なプロジェクターが６台。ぼくらの目を釘づけにしたのは、そこに映し出されている見馴れたゲームではなかった。少し離れたところにある見たこともないもの。タイトルは「Super play Action Football」。任天堂によるアメリカ・オリジナルである。やはりフットボールは外せないのだろう。視点をナナメからとし、立体感を出そうとの努力が見られる。じっくりプレイする時間がなかったのだが、どうやら２人対戦がおもしろそうだ。お互いのフォーメーション選びも相手に知られないための工夫がなされている。ぜひとも日本でも発売してほしいところだ。

いやー、それにしても驚いた。まさかスーパーＮＥＳ用のソフトが開発されていたなんて思わなかったから。

と、そこで考える。同行の友人もそうだったようだ。

「もしかしたら、他にも新作が…！」

同じことを言う。何しろアメリカ人のパワーは凄まじいのだ。

さあ、こうなってくるとＮＥＳもジェネシスも目に入らなくなってきてしまう。もしかしたら、サードパーティーの中にも日本未公開のソフトを出展しているのではないか――そう考えずにはいられない。

まずは日本のメーカーから。

元気なのがソニー。発売の近い「白熱プロ野球ガンバリーグ」と「ジェリービーン」の他に、近ごろ発表になった「EQUINOX」に加えて未発表の「HOOK」を出展。前者は「ソルスティスII」となっているが、その面影はない。ハーフトップビューで、中央の主人公を中心に背景がグリグリ回転して気持ちいい。後者は海賊のゲーム。どちらもゲームになっていない程度しか出来ていなかった。まあ、これは多くのゲームに当てはまることなのだが。





↑あの「新ゼルダの伝説」のパッケージは（アメリカでは）こうなるようだ。なかなかカッコイイよね ←「スーパーＮＥＳ」の箱も撮影してきちゃった。こっちもカッコイイ。アメリカでは「スーパーマリオワールド」がついてくるんだって。ズルイなあ

次はSETA U.S.A。「F-ZERO」のＦ１版みたいな「FORMULA 1」。

そしてハドソン。視点を真上からとしたバスケのゲーム「COMBAT BASKETBALL」。さらに「SUPER ADVENTURE ISLAND」、つまり「高橋名人の冒険島」のスーパーファミコン版が出ていた！ ついでに高橋名人もいた。変なカッコで。

データイーストの日本未公開作品は、ロボットの３Ｄバトルゲーム「ULTRABOTS」だ。画面が出ていただけで、まだまだ遊べるには至っていないけど。期待できそう。

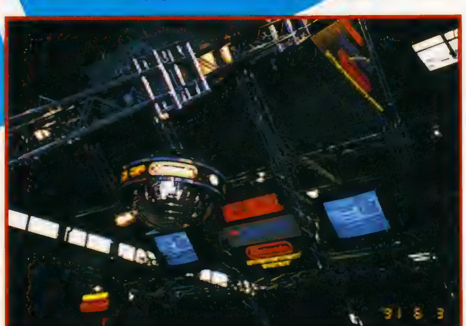
コナミは「CASTLEVANIA Ⅳ」。日本ではおもちゃショーが初公開のはずだから、ＣＥＳの方が数日だけ早かったことになる。

では外国のサードパーティーは…と思ったけど、これは後まわし。パソコンゲームのノリで創っているから妙なのが多いぞ。

数えてみて驚いたのは、日本で公開済みのソフトも入れると、日米あわせて実に50本以上の作品があったこと。アメリカのパワーはスゴイ。



↑キャラクターグッズも展示していた。中でもスゴイのが「テトリスクッキー」。食べたいよ



↑任天堂のブースは、とにかく凝っていた。全体的に暗い感じなのだが、照明とかモニターが美しいのだ。だから画面もとっても見やすかったよ ←「Super play Action Football」のパッケージがコレ。日本でも発売されるといいね





→こちらがタイトル画面。アメリカで発売されるけど日本製らしい

気になるフィリップスのCD-Ｉも見てきたぞ！

スーパーＮＥＳの発表会で「フィリップスと提携云々」とか言われたら、やっぱりフィリップスのブースに行ってみたくなるのが人情。タイミング良く、話題のＣＤ－Ｉも展示されているようだし。

このＣＤ－Ｉとはハードの名前ではなく、ＣＤ－ＲＯＭフォーマットの名称。Ｉはインターラクティヴの意味だ。原理を簡単に書けば「常にＣＤと本体間でデータのやりとりをしている」であろう。メリットは当然アクセスによる待ち時間の大幅な短縮。ただし、自然画による動画が出来ないなどの弱点も指摘されている。まあ、この辺は圧縮技術とかで何とかなりそうだけどね。

ハードの名前は「MAGNAVOX」。RAMの容量は１Ｍバイト。つまり８Ｍビット。すごすぎる。動いていたソフトはゴルフやグラフィックツールなど。任天堂との規格はＣＤ－ＲＯＭ－ＸＡだけど、このＣＤ－Ｉフォーマットも読めるようなのでソフト不足はなさそうだね。





↑コイツがフィリップスのＣＤ－Ｉ「MAGNAVOX」なのだ ➡メガＣＤが６Ｍなら、こっちは８Ｍ。トラックボールとかでもコントロールできるらしいぞ





←これがテンゲンのブース。ひたすら移植に徹していたなあ



↑ジェネシス版「ピットファイター」。アーケードは今ひとつ不調だったが



↑日本でも同名タイトルで発表されている「ファンタジア」。まだ調整前らしく超ムズカシー



←ゲームギアのブース。見てもらえばわかるように、とても凝っている。カラーはインパクトがあるのだろうね

↓早くも移植された「シャドウ・オブ・ザ・ビースト」



GENESISはヘッジホッグを柱に

続いてセガのブースをのぞいてみた。ジェネシスに加えて、ゲームギアのコーナーもあった。やっぱり、カラーというのは強味みたい。多くの人が足をとめていた。

ジェネシスは話題のアクション「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を柱に、たくさんの新作を出展していた。興味深かったのはその「ヘッジホッグ」をスーパーファミコンの「スーパーマリオワールド」と比較展示する試みだろう。淡い背景とややスローな展開のマリオ、割とキツイ色の背景とスピーディなヘッジホッグ——どちらが目を引きやすいかと言えば、やはり後者。しかし、マリオはアメリカで大人気のキャラである上に、このCESで初登場ときている。その辺りを考えると、あまり効果がなかったと思えなくもない。半年以上前に「スーパーマリオワールド」が発売されている日本ならおもしろかったのにねえ。

ジェネシスのサードパーティーの中で元気がよかったのはテンゲンかな。コナミの格闘ゲーム「Pit Fighter」やアタリの新聞配達アクション(?)の「Paper Boy」などを出展していた。移植作ばかりだけど、アーケードゲームが家庭で安く楽しめるのは、やっぱり魅力的だもの。あ、それからナムコの「パックマニア」もテンゲンが出していた。当のナムコはあまりパッとせず。ただ早くも「ローリングサンダーII」を移植していたのには少し驚かされたけど。

パソコンソフトメーカーとして超有名なエレクトロニック・アーツもジェネシスで大活躍。「BLOCK OUT」や「SHADOW OF THE BEAST」、「MIGHT&MAGIC」などの他に、アミガのファンタジーアクション「IMMORTAL」(これはNES用も昔あったね)を出展。すごいパワーだ。

対する日本のメーカーは…実はあまり元気がないように見えた。見たことのあるソフトばっかりだからパワー不足と感じてしまうのかな。強いて挙げるならレノベーション・プロダクツ——つまり日本テレネットぐらいであろう。日本でもタイトルとか画面写真は公開されている怪獣プロレスである「BEAST WARRIORS」、SDヴァリスの「THE ADVENTURES OF SYD VALIS」、MD初のピンボールとなるはずの「DINOLAND」などなど(ヴァリスの"SYD"って何だろ?)。そういった作品の中で目を引いたのが「ELVIENTO」。まだまだゲームになっていないものの、なかなかいい動きをしており好感が持てた。プログラマーはあの「グラナダ」の方というから期待しちゃうぞ。

ターボグラフィックス16ことPCエンジンは、残念ながら元気なし。「PC原人2」をメインに展開していたけど、あえて書くまでもない。がんばれ!



↑日本のソフトメーカーで一番元気だったのが日本テレネット。新作のブースが凄まじいよね



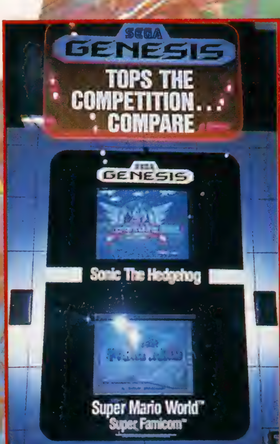
←あの「指輪物語」がNESで遊べる! うらやましいぜ

NESもGBもまだまだ元気!

スーパーNESの陰に隠れてしまったが、NESもゲームボーイも健在だった。

まずはNES。相変わらず妙なゲームが多い。どうも向こうの人はNESをNESだと意識していないように見える。つまり、パソコンでゲームを創るのと同じ感覚でNESに取り組んでいるようなのだ。その中でオッと思ったのが「THE LORD OF THE RINGS」。そう「指輪物語」のゲームね。いつか出るとは思っていたけど。

次はゲームボーイ。日本では熱狂的なブームは一段落した感があるけれど、アメリカではまだまだ超人気。4人同時プレイできる迷路ゲーム「FACE BALL2000」や、パソコンで大人気の「プリンス・オブ・ペルシャ」とかが注目されていた。

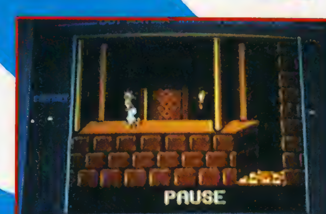


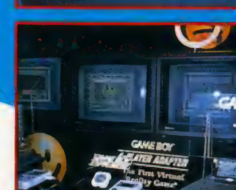
↑問題(?)の比較展示がコレだ。さすがにスーパーファミコンを置くようなことはなかったが、しっかりビデオで放映していた





↑ゲームボーイ版の「メトロイド」。IIとなっている





↑あの「プリンス・オブ・ペルシャ」もこの通り!
←「フェイスボール2000」は4人同時プレイも可

CESレポートはまだまだ続きます
Part2.スーパーNES用新作ソフト情報は148ページ、読んでね

HIPPON SUPER!

CONTENTS

ヒッポンスーパー！ 8月号 7/4

ハード別ゲームリスト

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト HIPOON SUPER／VOL.7のアンケートハガキより
SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動き	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ファイナルファンタジーⅣ	スクウエア	416
2	2	＝	ドラゴンクエストⅤ	エニックス	372
3	3	＝	ウィザードリィⅤ	アスキー	206
4	4	＝	真・女神転生	アトラス	100
5	5	＝	新・ゼルダの伝説	任天堂	60
6	6	＝	シムシティー	任天堂	52
7	—	↑	スーパー三国志Ⅱ	光栄	42
8	8	＝	スーパーR-TYPE	アイレム	38
9	—	↑	弟切草	チュンソフト	36
10	10	＝	がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻	コナミ	35

上位は今月も動かず

なんと1位〜6位、プラス10位も含めて、まったく変動ありません。発売直前のFFの強さは当然ながら、未だ発売日さえ未定の大物ソフトが、がっちりと上位を守っています。そんな状況ですから、「シムシティー」の健闘がいっそう光っています。

さて、新顔は、「三国志Ⅱ」と「弟切草」の２本です。賛否両論渦巻く「弟切草」の動きが注目されますが、チュンソフト、ひいては中村氏への信頼感はかなり高いものですから、まだまだ上位に食いこんでいくだけの力がありそうです。ＳＦＣの可能性を示すソフトと言えます。

LOOK OUT！ —今号の注目ソフト—



↑漢字まじりの大きな文字が、サウンド・ノヴェルを可能にした！これだけのフォントを持つだけでも、かなり大きな容量を食う。見た目よりよはるかに手間のかかったソフトだ

あのチュンソフトが、新分野開拓を宣言したことで話題を呼んでいる「弟切草」。サウンド・ノヴェルとは一体なんなのか、注目しているファンも多いことでしょう。ゲーム性はあまりないのかもしれませんが、ＳＦＣというハードの上でのストーリー展開、かなりのメモリを割いたというサウンド面には期待が持てます。

固定されたストーリーである以上、ユーザーの持つ割高感が最大の敵と言えるかも知れません。

読者が選んだほしいソフト HIPOON SUPER／VOL.7のアンケートハガキより
FAMI-COM TOP 10

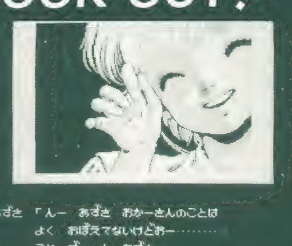
今回	前回	動き	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	メタルマックス	データイースト	166
2	3	↑	ファミリーサーキット'91	ナムコ	162
3	10	↑	ドラゴンボールＺⅡ	バンダイ	116
4	5	↑	ジャストブリード	エニックス	106
5	2	↓	ココロン	シュールドウェーブタケル	92
6	7	↑	ボンバーマンⅡ	ハドソン	86
7	9	↑	ラグランジュポイント	コナミ	66
8	—	↑	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	62
9	6	↓	ダークロード	データイースト	54
10	8	↓	イースⅢ・ワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	50

MMまたもやトップ

発売されたにも関らず、データイーストの「メタルマックス」の人気は衰えることを知りません。品薄なんてことはないようなので、この人気はそのままヒットチャートの順位へと跳ね返ると思われます。今年のベスト１になれるかな？

ナムコの「ファミリーサーキット'91」も人気を上げております。前作とは問題にならないほどセッティングに凝っているので、さらにリアルな走行を楽しめることでしょう。かなりマニア向けの作品ですが遊ぶ価値は十分あります。他には「ドラゴンボールＺⅡ」の今後の動きに期待です。

LOOK OUT！ —今号の注目ソフト—



↑見よ、この美しいグラフィックを！ これが437画面も用意されているというのだから期待しない方がおかしいよね。さすが開発に４年以上をかけたというだけあります

残念なことに発売日が８月に延期されてしまった「メタルスレイダーグローリー」が今月の注目ソフト。システム的に目新しい部分はないものの、ファミコン初の８メガは、やはりスゴイパワーです。美しいグラフィック画面が山のように入っており、まるで映画を観ている気分にさせてくれます。ＳＦといっても変に難しくないので、誰もが楽しめると思います。しかも複数の展開が用意されているため、何度も遊ぶ気にさせてくれるのが最高ね。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●CD-ROMオンパレードの時期になったらどれを買おうか迷ってしまいそうだ。メガドラがＣＤで何をやろうとしているかが問題だね。　（北海道・近藤政彦）

●スーパーファミコンを近日中に購入予定です。最近のファミコン事情は〝子供の遊び道具〟という枠を超えてしまっている。〝大人のストレス解消道具〟て感じですね。　（福岡市・田中敦子）

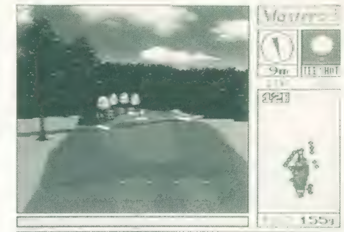
●スーパーファミコンがどこの店でも買えるようになってしまった。だが、まだ買わんぞ。　（大阪府・橋倉昌克）

●５月の初めの頃、ＮＨＫでゲーム業界の流通に関する特集をやっていた。内容的にはそれ程、目新しいものではなかったが、それでも、抱き合わせ販売の交渉とか、倉庫を埋めつくす在庫の山とかを実際に見ると、「たしかに問題だよなァ…」と感じるものがあった。どうにかならないものでしょうか。　（横浜市・瀬川良一）



↑ＣＤ－ＲＯＭの先陣を切ったＮＥＣは上位機種であるＳＵＰＥＲ－ＣＤ－ＲＯＭ² を発表。セガもメガＣＤを、さらにはスーパーファミコンも…という熾烈な戦いがファンにとっては…

↓ようやく手に入りやすくなったスーパーファミコン。これからは、出揃ったソフトのラインナップをじっくり吟味して、ソフトに対する評価に耳を傾けたいところ



読者が選んだほしいソフト

HIPOON SUPER／VOL.7のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	コブラⅡ・伝説の男	ハドソン	122
2	4	↑	F-1サーカス'91	日本物産	116
3	5	↑	ソーサリアン	ビクター音楽産業	82
4	8	↑	天外魔境Ⅱ	ハドソン	80
5	3	↓	シャーロックホームズの探偵講座	ビクター音楽産業	72
6	2	↓	マンホール	サン電子	70
7	－	↑	PC原人2	ハドソン	58
8	－	↑	ファイナルソルジャー	ハドソン	56
9	9	=	天地を喰らう	NECアベニュー	52
10	－	↑	BURAI・八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	48

注目のF-1！

相変わらずの大接戦、本命不在のＴＯＰ－10です。それにしても、発売済みの「マンホール」のがんばりは大変なものです。内容から見ても、ロングセラーになれるソフトでしょう。どこまで粘れるか、楽しみなのです。

着実に順位を上げているのが「ソーサリアン」、パソコンでロングセラーになったアクションＲＰＧです。エンジン版はオリジナル３本を含む10本のシナリオが収録されます。

順位を上げた「天外魔境Ⅱ」はスーパーROM²対応のゲーム。ますます激戦になりそうなエンジンＴＯＰ－10です。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑ガンヘッドからスーパースターソルジャーを経てファイナルソルジャーへ　遊びやすいゲームシステムはそのまま　毎年恒例のキャラバン用シューティングだ

「ファイナルソルジャー」は、ハドソンのキャラバン用ソフトです。「ガンヘッド」「スーパースターソルジャー」の流れをくむ縦スクロール、パワーアップシューティングで、基本的なシステムは共通しています。しかし、オプションをボムとして使えたり、武器の選択ができるなど、新しい試みも多く取入れ、前作のユーザーも楽しめる工夫をしています。キャラバンに挑戦しようとしている人はもちろん、シューティングファンも要チェックです。

読者が選んだほしいソフト

HIPOON SUPER／VOL.7のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	アドバンスド大戦略	セガ	172
2	2	=	マーベルランド	ナムコ	154
3	7	↑	ベアナックル	セガ	122
4	6	↑	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	60
5	3	↓	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	56
6	9	↑	イースⅢ・ワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	54
7	5	↓	ラングリッサー	メサイヤ	46
8	－	↑	エイリアンストーム	セガ	38
9	－	↑	雷電伝説	マイクロネット	36
10	8	↓	レッスルボール	ナムコ	34

上位3強、下位混戦

前号と同様の展開になっています。『アドバンスド大戦略』『マーベランドル』は連続での1、2フィニッシュであい変わらずの人気ですが、３位に『ベアナックル』が急浮上してきました。格闘アクション好みのメガドライブユーザー層を的確にとらえています。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』も順調に順位を上げています。今号で高い評価を得ているだけに、次号以降のランクアップは確実でしょう。他は今一つ評が伸びませんが、9→6位の『イースⅢ』が他機種ヒットの風に乗ってくるか、今後の動向が気になるところです。次号はどうなりますか。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑発売日を目前に控えて、ますます期待と評価のたかまりつつあるソニック・ザ・ヘッジホッグ　発売後のメガドライヴユーザーの反応が注目されるトコロ

これはセガが作ってきたアクションゲームに対する１つの答えとも言えるのでしょう。そう思わせるほど〝ソニック・ザ・ヘッジホック〟はすぐれたゲームです。スピードが遅いテクニカルな部分と、思いきり速さを感じさせる要素とが混在し、かつて味わったことのないメリハリの効いたプレイ感覚を味わせてくれます。中には〝スーパーマリオ〟シリーズ以上の楽しさだ！と言う人までいます。これを選べるセガユーザーは、幸せです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●シムシティーは今までのスーパーファミコンソフトの中で最高の移植作品だと思う。
（東京都・西田千恵）

●ＳＦＣよりＦＣのほうが充実しているように思っているのは、俺だけか？
（埼玉県・長沢　守）

●ウィズのビデオ、どこが面白い！？　ぜんっぜん面白くなかったぞ。ワードナがバカみたいだし、マダルトも全然苦しそうじゃない。
（青森県・幸田和久）



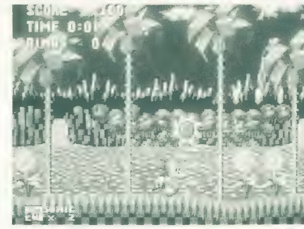
↑今だに「欲しいソフト」チャートのベストテンに居座り続けるシムシティー。地味ながらコンスタントにファンを獲得しつづけるロングセラー作品になるのだろうか？

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●店頭デモプレイでメガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を流しておいたらかなりの反響があった。発売後はかなり期待できるだろう。今夏No.1の気配あり。

●長い休みにはハンディゲーム機の売れ行きがとても良い。トップはどうしてもゲームボーイではあるのだが。

●スーパーファミコンソフトはさすがに少し価格を下げただけでも買って行く人数がグンと多くなる。



↑「ミッキーマウス」同様にセガの力を見せつけた「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ Vol.7のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	334
2	2	=	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	スクウエア	312
3	5	⬆	ロックマンワールド	カプコン	56
4	9	⬆	アレサⅡ	やのまん	54
5	3	⬇	ゲームボーイウォーズ	任天堂	52
6	10	⬆	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	48
7	－	⬆	ドラキュラ伝説Ⅱ	コナミ	44
8	6	⬇	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	32
9	－	⬆	ネメシスⅡ	コナミ	30
10	8	⬇	T.M.N.TⅡ	コナミ	20

RPGの天下が続く!?

ゲームボーイというハードに、ＲＰＧは向いていない。そういった一般論をハネ返すかのように、今回もＲＰＧは好調です。前回にひき続き、1位『ウィザードリィ外伝』、2位『聖剣伝説』とまったく変わらず。そのほか、4位の『アレサⅡ』、6位の『ジャングルウォーズ』、8位の『ウルティマ外伝』も、なかなかのがんばりを見せています。チャートインしたソフトの半分が、ＲＰＧで占められている、というのもビックリですね。やはりＲＰＧというジャンルは、人気があるのでしょうか？　この調子だと、しばらくはＲＰＧの天下が続きそうですね。

玩具店売れ筋ソフト

5月17日付調査

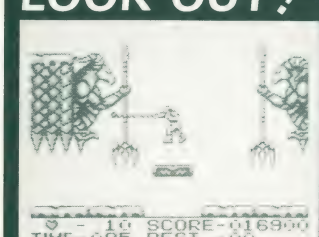
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	機種	メーカー	得点
1	3	⬆	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	63
2	－	⬆	スーパープロフェッショナルベースボール	SFC	ジャレコ	45
3	－	⬆	F－ZERO	SFC	任天堂	40
4	4	=	高橋名人の冒険島Ⅱ	FC	ハドソン	38
5	－	⬆	ボナンザブラザーズ	MD	セガ	37
6	2	⬇	ウルトラマン	SFC	バンダイ	30
7	8	⬆	遥かなるオーガスタ	SFC	T&Eソフト	28
8	9	⬆	プロ野球ワールドスタジアム'91	PC	ナムコ	27
9	1	⬇	シムシティー	SFC	任天堂	23
10	－	⬆	ガデュリン	SFC	セタ	21

SFCが数字を伸ばす

今回のトップ10は、10本中７本がスーパーファミコンソフトによって占められています。それらの中には新作も含まれてはいるものの、よく考えてみると、チャートインして、そのまま数字を伸ばしている作品が多いことに気付きます。来月までにはさらに多くのスーパーファミコンソフトがラインアップに加わっていることが予想できます。なお前回１位だった「シムシティー」は品切れのためか、今回は９位にランクを落としています。意外と健闘したのがジャレコの「スーパープロフェッショナルベースボール」です。ＳＦＣ初の野球ゲームです。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフト一



↑前半の４ステージは、自由に選択してプレイできる。サウンドや各ステージの仕掛けも、迫力をドーンと増し、ホラーアクションとしての出来に、ますます磨きがかかっている。

ファミコンでおなじみドラキュラシリーズGB版『ドラキュラ伝説』の続編がついに登場です。しかも、初登場で7位と、かなりのがんばりを見せています。ゲーム内容の方は、前作をシェイプアップ、ムチ以外に十字架や聖水などのアイテムが使えるので、ファミコン版に近い雰囲気が味わえます。前作でハヤッた人や、ファミコン版を好きな人には絶対におすすめ。格段にグレードアップしたかなり出来の良いゲームといえるでしょう。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフト一



↑スーパーファミコンで野球ゲームがここのところ多くリリースされつつある。この作品が一番乗りだったがレベルの高い作品が今後増える様子である

「燃えろ！プロ野球」シリーズで独自の野球ゲームのスタイルを確立してきたジャレコがスーパーファミコンで早くも２作目として発売したのが「スーパープロフェッショナルベースボール」です。ファミコンで培われた視点とデフォルメなしのキャラクター表現が同様に生かされています。さらにかつて話題になった音声合成もよりリアルなものになり、この作品に臨場感を与えることに成功しているようです。デモもよくできています。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

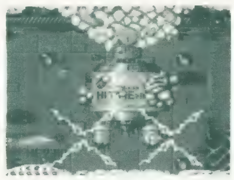
ニュー信長も強し

今月の第一位は、光栄の「信長の野望武将風雲録」です。もう定番となりましたね。ファミコンとかにも移植されそうな感じがします。

第2位は、ライトスタッフの「アルシャーク」。ソフトハウス設立後の第一作目にしてはすごいパワーと思いきや、ここの中心スタッフは、あの「エメラルドドラゴン」などを作った方々だったのですね。どうりですごいはず。

ガイナックスの新作も好調です。

—今号の注目ソフト—



←ズームの3作目はシューティングゲーム。MIDIにも対応しているよ

今月の注目ソフトは、ズームの「ファランクス」。横スクロールのシューティングゲームです。とにかくビジュアルが美しいのが特長。派手なパワーアップもいいですね。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	2	信長の長望・武将風雲録	光栄	PC8800/PC9800
2	—	アルシャーク	ライトスタッフ	PC9800
3	—	プリンセスメーカー	ガイナックス	PC9800
4	—	ファランクス	ズーム	X68000
5	8	DISK STATION98EX(#2)	コンパイル	PC9800
6	—	DISK STATION 6月号(#25)	コンパイル	MSX2
7	3	A.III.	アートディンク	PC9800
8	—	RED STORM RISING	マイクロプローズ・ジャパン	PC9800
9	—	三国志II	光栄	PC9800/8800 X68000/MSX2/FMTOWNS
10	—	永世名人II	コナミ	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

順位あまり動かず

今回は先月と比べてニューフェイスが少なく、ほとんど順位に変更が見られませんでした。上位のヒット作品が頑張っていることの現れでしょうか。

相変わらず強い「ストリートファイターII」が1位をキープしています。かつての「ファイナルファイト」並のヒットも望めそうな勢いを感じさせます。それに続く「ウルトラマン」も考えてみれば息の長いヒット作品です。また最近のトレンドともいうべきクイズですが、タイトーの「ゆうゆのクイズ〜」が5位にしっかりランクインしてきています。

—今号の注目ソフト—



巨大な筐体で3画面プレイを可能にした「ドライバーズアイ」は「ウイニングラン'91」を思い切りリアルに感じるためのマシンです。6速ミッションとクラッチを設けるなど、本物の自動車そっくりの作りを目指して凝った作品に仕上げられています。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション。キャラを8人より選択
2	2	ウルトラマン	バンプレスト	怪獣との1対1格闘アクション。全13面
3	3	スーパーバレー'91	ビデオシステム	サイドビューのバレーゲーム。続編
4	—	サンダーゾーン	データイースト/ナムコ	斜めの視点のアクションシューティング
5	—	ゆうゆのクイズでGO！GO！	タイトー	ゆうゆが司会のクイズ。ボーナスが豊富

体感ゲーム(アップライト コックピット)型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	2	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
2	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたシリーズ2作目
3	3	スティールガンナー	ナムコ	SF風3Dガンシュート。敵はロボット
4	4	ラッドモビール	セガ	大陸横断レースゲーム。天候の変化あり
5	—	GPライダー	セガ	通信機能付きのバイクレースゲーム

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：ビックカメラ池袋東口AV館

池袋東口に本店を構えるビックカメラだが同じ東口にあるAV館を取材した。

ビックカメラと言えば思い付くのが低価格だ。お店の人に聞いてみると、「他のお店よりも価格が低いのがウチの特色です。ワゴンセールなどはあまり行ないませんが、￥1980レベルならばもともと低価格なこともありさほど珍しい数字ではないんです。」という。また適格な本数を判断し入荷するので品揃えも良いとのこと。



↑ビッグタイトル発売日の行列でも有名。最近では「シムシティ」やPC「ポピュラス」の時に行列ができたという。本店・AV館の他にも北口店がある。もちろん池袋以外にも支店あり

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	シムシティー	SFC	任天堂	¥8000※	¥6990
2	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	¥8000※	¥6390
3	ガデュリン	SFC	セタ	¥8800※	¥6835
4	爆笑人生劇場2	FC	タイトー	¥5900	¥4130
5	スーパーマリオブラザーズ3	FC	任天堂	¥6500※	¥4280
6	テトリス	FC	BPS	¥4900	¥3430
7	テトリス	GB	任天堂	¥2600※	¥1700
8	メタルマックス	FC	データイースト	¥7800	¥5460
9	アークスオデッセイ	MD	ウルフチーム	¥8500	¥5950
10	F-ZERO	SFC	任天堂	¥8000※	¥5590

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

NeWS FILe vol.8

任天堂からスーパーファミコン対応CD-ROMプレイヤーの開発が公式に発表された。先行するCD-ROM²、年内に発売されるMEGA-CD、そして任天堂。CDの時代が始まる！

特集 CD-ROM

動き出した任天堂CD-ROM

●ソニー、フィリップス、任天堂…スーパーファミコン対応CD－ROMプレイヤーの実像を探る

既発表のNEC、セガに対し、任天堂はどうでるのか？

任天堂発表はまだ具体的データなし

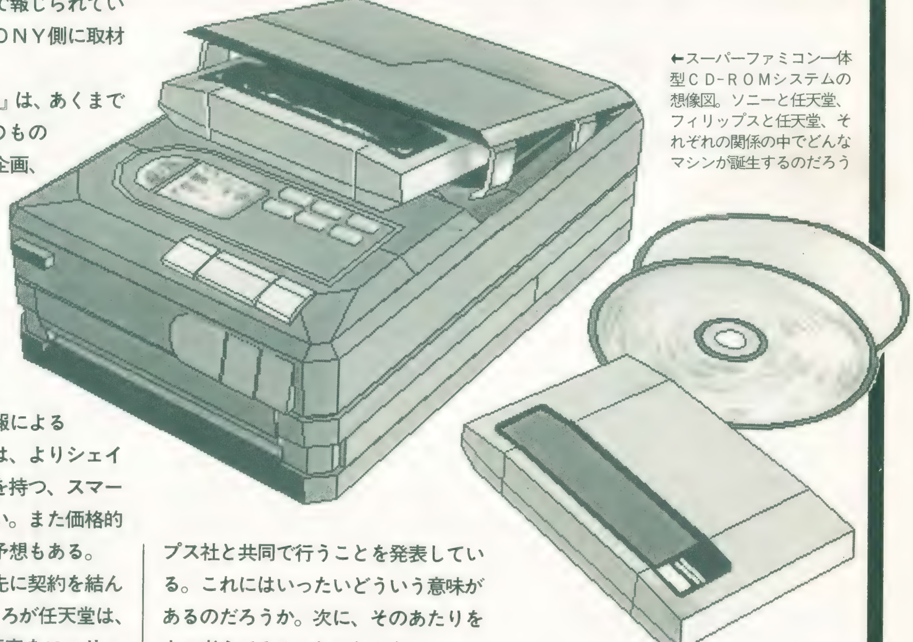
任天堂が、オランダのフィリップス社と共同で、スーパーファミコン用ＣＤ-ＲＯＭの開発を開始したと発表した。しかし、公表されたのはそれだけで、ハードスペックや価格、発売時期などの具体的な部分でのコメントは一切ない。先頃セガからＭＥＧＡ-ＣＤの発表があったが、こちらは驚異的なハードスペックで、メガ・ドライブ本体の性能をもグンと引き上げようというものだ。任天堂がこれに対して何らかの対策を考えているのは当然だろう。

また任天堂は、ＳＯＮＹともＣＤ-ＲＯＭに関しての契約を結んでいる。その内容についてはまったく明らかにされていないが、ＳＦＣとＣＤ-ＲＯＭのＳＯＮＹ製一体機、「プレイステーション」について一部で報じられている。この件に関してＳＯＮＹ側に取材してみた。

「『プレイステーション』は、あくまで試作機として開発中のもので、具体的な商品化、企画、仕様等についてはなにひとつ決まっていないのが現状です」

右のイラストは、本誌がVOL.４の誌上で予想した〝ＳＦＣ・ＣＤ-ＲＯＭプレイヤー一体型マシン〞。最新情報によるとプレイステーションは、よりシェイプされたスタイリングを持つ、スマートなマシンになるらしい。また価格的には５万円を切るとの予想もある。

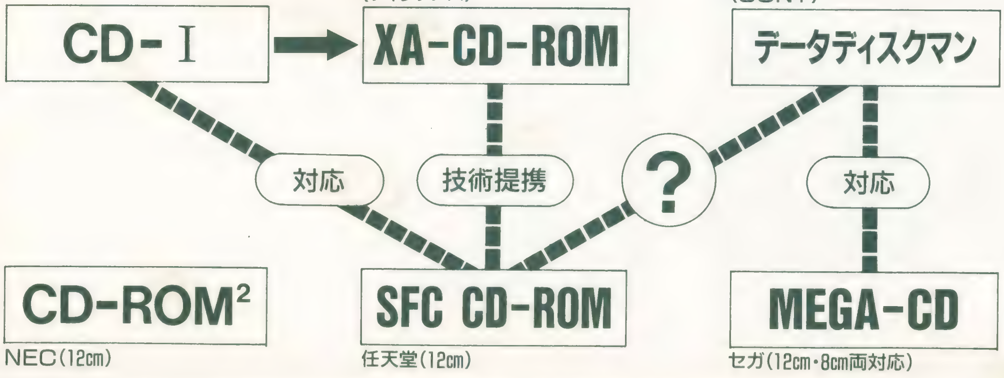
ところで、任天堂が先に契約を結んだのは、ＳＯＮＹ。ところが任天堂は、ＣＤ-ＲＯＭの開発、販売をフィリップス社と共同で行うことを発表している。これにはいったいどういう意味があるのだろうか。次に、そのあたりを少々考えてみることにしよう。



←スーパーファミコン一体型ＣＤ-ＲＯＭシステムの想像図。ソニーと任天堂、フィリップスと任天堂、それぞれの関係の中でどんなマシンが誕生するのだろう

CD-ROM規格の概観

ゲーム機用３機種のCD-ROMの関係と、データフォーマットとの関係を簡単に図説してみよう。



ＰＣエンジンのＣＤ-ＲＯＭは完全に独自のフォーマットを使用しているので、他のソフトは利用できない。ＭＥＧＡ-ＣＤは、ＳＯＮＹのデータディスクマンのソフトに対応する。ＳＦＣ用ＣＤ-ＲＯＭは、ＣＤ-Ｉ対応、さらにＣＤ-ＲＯＭ　ＸＡにも互換を持つ可能性があるようだ。ただし、ホビー機３機種間に互換性はない。

数多いCD規格の中でゲーム業界はどこを目指すのか？

フィリップスと任天堂が提携。ソニーとの契約は？

まず、任天堂とフィリップス社が共同で開発するのは、あくまで「アプリケーション・フォーマット」であるという点。つまり、新たなCD-ROMの規格を作ってしまおうというわけである。数少ない発表データによれば、この規格はフィリップス社を筆頭とする各社（ＳＯＮＹも含む）の共通規格、CD-ROM・ＸＡのプレーヤーで走るものになるとのこと。しかし、実際にＸＡ規格対応になるのかどうかは、現時点では不明だ。以下は、事情通ライターのコメント。

「任天堂の戦略から考えても、ＳＦＣのＣＤ-ＲＯＭは、ＸＡ規格の上位コンパチとなる可能性が高いでしょう。なぜならＸＡは、次代の主流となるであろう規格。任天堂が飛びつくのは当然とも言えますが、逆に、ＳＦＣ用のソフトが他のＸＡハードで動くようには絶対しないはずですからね」

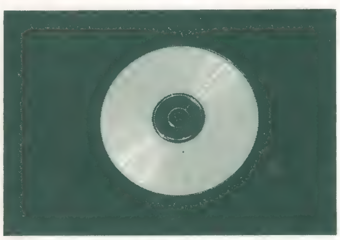
また、ＸＡ対応ということは、当然ＣＤ-Ｉにも対応するということである。実際に任天堂側は、ＣＤ-Ｉ対応、とはっきり発表している。

専門用語が増えてきたので、ここでＣＤ-ＲＯＭ関係の規格について、少々解説を加えておこう。

まず、ＣＤ-Ｉ。これは、プログラムデータと、画像、音声データを１枚のＣＤに併せ持ち、プログラムに従ってデータを自在に呼び出せるシステムである。パソコンはもちろん、キーボードも不要、ハード自体が内部にチップを持つことによって、あたかもビデオデッキを扱うのと同様の、ごくごく手軽な操作感を実現する。つまり、普及の可能性が非常に高い。

そして従来のCD-ROM（パソコン用）規格は、原則としてこのCD-Ｉに対応していた。ところが、CD-Ｉの度重なる改良によって従来のＣＤ-ＲＯＭがCD-Ｉに対応しきれなくなってしまったのだ。

そこで登場したのがＸＡ規格。つまり、新たなＣＤ-Ｉに対応するために作られた新しいCD-ROM規格であり、だからＸＡにとって、CD-Ｉ対応は当然の前提なのである。



↑膨大な記憶容量を誇るＣＤ-ＲＯＭ。同じ12cmでも規格は様々、進化し続けている。

国内流通のさらなる足固め？ マリオクラブの新仕様発表

ソフト過剰供給気味のゲームの界にあって、不良在庫に悩む流通界の現状に応え、ひとつの価格基準たらんと開始された任天堂のゲーム評価システム、マリオクラブだったが、いまひとつ十分な効果は上がっていなかった。そこで、先頃行われた初心会において、マリオクラブのシステム改良が発表されたわけだが、その具体的な仕様内容がいよいよ明らかにされた。

まず、初心会でも公表された通り、今後は再販ソフトの情報も取り込んでいくこと。それから、全国の百貨店の販売情報をハード別の売り上げベスト10として発表すること。さらに、スーパーマリオクラブで取り上げた優秀ソフトの市場追跡調査結果の公表など。

しかし、以前から言われている一般公開は、今回も見送られたようだ。その代わり、ＴＶ番組「スーパーマリオクラブ」で、画面など、通信側の情報にリンクした情報を流していくとのことだ。また、ゲーム専門誌の誌上においてもユーザー向け情報を提供していく予定だ。

この仕様変更は、ＴＶ、雑誌などへの情報公開などから見ると、一般公開に向けて一歩前進したようにも思える。しかし、内容を全体的に見れば、むしろ、より流通側の意向を汲んだものになっているようである。

SONYとの提携内容は？ 気になるセガの動き

先の任天堂とＳＯＮＹとの契約が発表された際、セガも慌てたようにＳＯＮＹとの協力関係を強調していた。セガ側の動きはどうなっているのだろう。

ＭＥＧＡ-ＣＤは、ＳＯＮＹのデータディスクマンへの対応を予定している。しかし、データディスクマンの規格自体はまだまだ汎用性が薄い。８cmＣＤに対応するのはセガのみだが、ゲーム機という制約の中でそれだけの柔軟性を持たせるのは、かなり大変なことである。データディスクマン対応のためだけにやるほどのことかどうか。

しかし、セガにＣＤドライバを自社開発するだけのノウハウはありそうもないので、任天堂同様ＳＯＮＹ製のドライバを使用する可能性が高い。となると、ＳＯＮＹとセガの協力関係の図式もおぼろげながら見えてくるだろう。

もうひとつポイントになるのは、ＣＰＵ内蔵という点。ゲーム機能でも確かにこのＣＰＵは活躍するが、プレイヤー本体にＣＰＵ、しかも68を積むという形式は、ＣＤ-Ｉプレイヤーそのものなのである。つまりＭＥＧＡ-ＣＤがＣＤ-Ｉに対応する可能性もある。

先行２社の新製品は、共に年内発売予定

やはり一番最後に発表する任天堂としては、ハードスペック面でこれまでに発表されたものより上回る部分を打ち出してくるはずである。そこで、既に発売されているＰＣエンジン、そして最近発表されたセガのＭＥＧＡ-ＣＤのハードスペックから、ＳＦＣのＣＤ-ＲＯＭの性能を考えてみよう。

ＰＣエンジンの新ＣＤ-ＲＯＭは、バッファーＲＡＭが２メガ、システムカードによるＯＳの供給が廃止され内蔵に。そしてバックアップメモリーには蓄電池を利用し、長時間のデータ記憶が可能。ローディング方式は従来のトレイ固定型となっている。一方ＭＥＧＡ-ＣＤは、バッファーＲＡＭ６メガ、ＯＳはＰＣエンジン同様内蔵型。独自のカスタムドライバにより、ピックアップの移動が高速に、つまり、アクセス速度が高速になった。これは現在のＣＤ-ＲＯＭでは最速らしい。そして本体にＣＰＵを内蔵。回転拡大縮小、さらにＳＦＣ並の音源を登載している。ドライバはフロントローディング方式。メリットとして、振動、衝撃に強く、８cm、12cm両方のＣＤに簡単に対応できることがある。

以上から考えられるＳＦＣ-ＣＤは、バッファーが最低２メガ以上、ＣＰＵの登載も大いにあり得る。その他、ＣＤプレイヤーとしての機能強化も考えられるだろう。例えばリモコンの付属や内蔵ＯＳによるＣＤオペレーションの充実、音質の向上、カラオケモードなど、拡張機能として考えられるものは数多くある。



➡セガのＭＥＧＡ-ＣＤ。その能力は、おそるべきものだ。

しかし、これを購入するユーザーとして一番気になる点は、そういった付加機能の充実よりも、ＣＤ-ＲＯＭ本体の価格ということになるだろう。ＭＥＧＡ-ＣＤは、妥当な線で50,000円以下と言われているが、任天堂は、はっきりと「低価格」と公言している。ＳＦＣ同様、価格設定が何より注目される。



➡スーパーＣＤ-ＲＯＭ²。バッファが４倍、楽しさ10倍!?

特集 NES

スーパーNES発表。アメリカで任天堂は…

任天堂アメリカのマーケティング戦略

取材・文／響あきら

まず、以下のデータに注目してほしい。

●任天堂アメリカはアメリカのビデオゲームの85％以上のマーケットシェア（市場占有率）を保有。

●ＮＥＳとゲームボーイのプレイヤー人口は6500万人以上を数える。

●30％以上のアメリカ家庭がＮＥＳかゲームボーイを所有している。

●1991年のアメリカビデオゲーム市場は推定47億ドル、そのうち任天堂アメリカとそのサードパーティの総売上げは40億ドルと予想されている。

（データ提供：任天堂アメリカ）

これらは全て、任天堂アメリカの市場データである。NINTENDOと言えば、アメリカでは子供達だけでなく、その神がかりとも言える成功ぶりから、ビジネスマンからも注目を集めている。つまり、多くの日本人が気がつかない内に、任天堂はアメリカで超一流企業に成長していたのである。

これまでに、成長した任天堂アメリカを支えてきたものは何か？その秘密を探るため、今回はマーケティング的な視野に立って話を進めてみることにする。

まずは、マーケティングの基本である４ＰＳから任天堂アメリカの戦略を考えてみよう。



→スーパーNESが加わった任天堂アメリカの強力ラインアップ

1. Products 商品

今回、スーパーＮＥＳが発売になったことで、任天堂アメリカはＮＥＳ、ゲームボーイとスーパーＮＥＳの３種類のハード・ラインアップを持つことになる。この３機種は、そのハードの特徴、使われ方、そしてターゲットプレイヤーが明確に分けられている。

ＮＥＳは普及型の家庭用ゲーム機器で、ターゲットプレイヤーは主に子供（６～11歳）、ゲームボーイは場所を選ばない、持運びが便利な携帯用ゲーム機器で、ターゲットは子供からビジネスマンまでの広い層に及んでいる。そして、９月１日発売予定のスーパーＮＥＳは、ゲーム慣れした少し高年令の子供を狙い、ＮＥＳとの共存を計ろうとしている。

日本でのファミコンは商品寿命サイクルで言う衰退期であるが、「家庭の93％のＮＥＳが今だに稼動中」というデータが示すように、ＮＥＳはまだ、商品寿命サイクルの成熟期である。ゲームボーイは1989年の夏に発売され、現在も爆発的に売れている。そして、スーパーＮＥＳは９月１日の発売以降、年末までの、たった４か月間で、ナント200万台の売上げを予想している。

任天堂アメリカ、自らが言うこの３本柱のハード戦略は、それぞれのターゲットの心をガッチリと摑んでおり、任天堂アメリカの地位を不動のものとすると同時に、ビデオゲーム市場そのものを拡大している。

2. Price 値段

任天堂アメリカの商品値段のつけ方のうまさとその保持力には定評がある。例えばＮＥＳの場合、ゲームソフトを含んだセットの標準小売価格は＄99.95。この＄99.95というのは高い、けど払えるというアメリカ人の金銭感覚を見事についている。もともと一つの遊びにはそれ程、お金をかけない国柄ではあるが、払えない金額でもない

任天堂アメリカのDonald Corner氏へのインタビュー

Q.まず、スーパーＮＥＳの発売日と価格を教えてください。

A.発売は、1991年９月１日。標準小売価格は本体にテレビ接続用のコントロールデッキと２つのコントローラー、それに「スーパーマリオ・ワールド」のソフトを加えて、＄199.95です。９月１日に発売してから年末までに、スーパーＮＥＳを200万台売る見込です。

●

Q.それって、日本のスーパーファミコンと比べると随分安いですね。他に発売されるソフトは？

A.任天堂アメリカの６本のソフトを含めて、今年の12月までに18本発売されます。任天堂アメリカの６本のソフトタイトルは「スーパーマリオ・ワールド」、「パイロットウイングス」、「F-ZERO」、「スーパープレイアクション・フットボール」、「シムシティー」と「ゼルダIII」で、標準小売価格はどれも＄49.95です。サードパーティーのソフトは「グラディウス３」や「ファイナルファンタジーII」（日本バージョンのIV）」などがクリスマス前に発売になる予定です。これも含めて、来年末には60本以上のタイトルが揃う予定です。

●

Q.それではサードパーティーとの契約は、もう済んでいるのですか？

A.ライセンス契約は、現在進行中です。いくつかのソフト会社とは、もうほとんど済んでいて、あとは正式なペーパーワークを残すだけとなっています。アメリカでも日本と同じようにサードパーティーが、スーパーＮＥＳにかける期待は大きなものがあります。

Q.それらのサードパーティーのソフトの内容をチェックするのは任天堂アメリカですか？

A.いいえ。ゲーム内容は、基本的には日本でチェックされます。日本でチェックされたソフトを今度、アメリカで発売して法律に触れる内容はないか、道徳的にふさわしい内容かを再度、任天堂アメリカでチェックするのです。

●

Q.ＣＤ-ＲＯＭについて詳しく聞かせてください。

A.スーパーＮＥＳとスーパーファミコン用のＣＤ-ＲＯＭの発売は1992年の10月頃を予定していますが、出来るだけ早く発売したいと思っています。ＣＤ-ＲＯＭの仕様についてはお話できません。もう数週間すれば、ＣＤ-ＲＯＭについて、もっと具体的なことが発表されると思います。

●

Q.スーパーＮＥＳの販売戦略について聞かせてください。

A.約2500万ドルの広告費で、ハードウェアとソフトのＴＶコマーシャルを展開します。店頭にはポップの他に、スーパーＮＥＳのデモンストレターを置き、消費者にスーパーＮＥＳの素晴らしさを理解してもらうつもりです。また、11月と12月にはペプシコーラとのタイアップ・プロモーションでスーパーＮＥＳを商品として扱い、多くの人にスーパーＮＥＳを知ってもらおうと思っています。

●

Q.スーパーＮＥＳが発売された後、ＮＥＳにどうなるのでしょう？

A.御存知のように、ＮＥＳとスーパーＮＥＳには互換性がありません。みんなに楽しめるＮＥＳとちょっと上級者用のスーパーＮＥＳというように家庭ではＮＥＳとスーパーＮＥＳを並べて、両方楽しんでもらおうと考えています。このＣＥＳでも、たくさんのＮＥＳ用のソフトが出展されていることからもわかるように、アメリカでは、まだＮＥＳの市場は大きく、人気が衰えて



➡任天堂の戦略ソフト、スーパーマリオワールドを付けて、スーパーNESは販売される

といったところだ。そして、驚くべき事は、この値段が発売後６年も経っても、一向に値落ちしないことである。現在でも、ＮＥＳはディスカウント・ストアでさえ、$99.95の標準小売価格で売られている。これは、任天堂アメリカの人気と強力な流通力がなせる技である。

もう一つの例としては、今度発売されるスーパーＮＥＳがある。スーパーＮＥＳを買うと付属品の他に、「スーパーマリオ・ワールド」が付いてくる。これでスーパーＮＥＳの標準小売価格が＄199.95、＄１＝140円とすれば約28000円。それに対しスーパーファミコンの場合、本体価格の25000円に「スーパーマリオ・ワールド」の値段8000円とＡＣアダプターの値段1800円をプラスすると34800円だから、スーパーＮＥＳはかなりお買い得といえる。

この割安な価格設定の裏には、ＮＥＣとセガのゲーム機器との価格競争と任天堂アメリカの早期市場浸透戦略があったのは言うまでもない。先日、フィリップスと共同開発の発表のあったＣＤ−ＲＯＭについても来年の発売時には、驚くべき低価格で売り出すことが予想される。なぜなら、低価格によるハード機器の浸透戦略は、任天堂アメリカ帝国をつくる最も有効な手段であることを任天堂アメリカ自身、よく理解しているからである。

3. Promotion
販売促進

エンターテイナーとしての自覚のある任天堂アメリカは、イベント作りやプロモーションにも余念がない。

ゲーム人口拡大キャンペーンの一端として、任天堂アメリカは全米各地の大学キャンパスを回ってのゲームコンテスト（キャンパス・チャレンジ）を開催している。ＮＥＳを使っての、このゲームコンテストは今までに150万人以上の全米大学生に紹介され、成功を収めている。決勝戦は1992年の１月にディズニーワールドで行われる予定。ビデオゲームが一つのエンターテイメントとして確立され、大人も子供も楽しめるアメリカならではの企画である。

そして、今年は新製品スーパーＮＥＳの発売にあたり、任天堂アメリカは約2500万ドルものＴＶ広告費を予定している。さらに、11月と12月にはペプシコーラとのタイアップ・キャンペーンがあり、スーパーＮＥＳは商品として大々的に宣伝されることになっている。正直なところ、日本の任天堂のプロモーションや広告、広報活動はパッとしないが、任天堂アメリカのプロモーション関係は、迅速にしかもキレよく反応している。

いません。当然、今まで通りＮＥＳにも力を入れていきたいと思っています。

●

Q．セガのブースでジェネシス用（メガドライブ）のソフト、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を「スーパーマリオワールド」と比較していましたが、これについての、コメントは？

A．任天堂は、ゲームの内容と共にゲームのキャラクター、すなわちマリオとプレイヤーの関係を大切だと考えています。御存知の通り、「スーパーマリオ」の大ヒット以来、マリオは子供達の人気者、アイドルです。マリオはゲームだけでなくキャラクター商品としても大人気なのです。このマリオと子供達の関係がスーパーマリオシリーズを支えているのです。

●

Q．日本では任天堂がゲーム企画者の養成講座を開いていますが、任天堂アメリカでは、このような企画はないのですか？

A．アメリカの子供の中にも、ゲーム企画者になりたいという声を聞きますが、残念ながら、今のところ、そのような企画はありません。

●

Q．日本では、最近マニアの間で、輸入されたアメリカのＮＥＳ用に人気が集まっているのですが、これは違法ではないのですか？

A．私は法律が専門ではないので、その行為が違法かどうかわかりませんが、それは興味深いことですね。念のために言っておきますが、スーパーＮＥＳのソフトはスーパーファミコンでは使えません。カートリッジの形が違いますから、ただ、ハード的には全く一緒ではありますが。

●

Q．今後、任天堂はアメリカ以外にも、どのような国々に進出をお考えですか？

A．御存知のように、現在任天堂はドイツに支社を置き、ヨーロッパ市場での拡大を進行中です。その他にも、メキシコや南米の国々への市場拡大を計画中です。

●

Q．最後に、任天堂はゲームハード＆ソフトだけでなく、ディズニーのようにアミューズメントパークなどゲーム以外のエンターテイメントには進出しないのですか？

A．現在はゲームのハードとソフトに集中することが、大切だと考えていますが、長い将来的には、ゲーム以外のエンターテイメントにもビジネスを始めるかもしれません。



⬅年内に200万台の販売を予定。充分に可能な数字だ。

4. Place
販売流通

マーケティング的な視野から見た場合、商品や販売促進もさることながら、任天堂アメリカの真の強さはディストリビューション（流通）にあると言われている。

日本ならば発売後１か月もすれば、安売りされるファミコンソフトも、ＮＥＳソフトの場合、ディスカウントされるのは一般的に言って発売数か月後、それも人気のないソフトが中心で「スーパーマリオ３」などの人気ソフトは一年たっても値引きされることは、ほとんどない。プライスのところで説明したようにゲーム本体のＮＥＳについても価格維持力は抜群だ。

この強力な価格維持力の秘密を解くカギは、〝人気〟にある。消費者の任天堂アメリカへの絶大なる人気は、任天堂関係商品の安定した需要を生み、流通関係者に対して任天堂アメリカへの信頼を強めさせる。そして、この流通の信頼感が任天堂アメリカに強力な権力を許すのである。法律には反していないものの、任天堂アメリカは小売店に対して、かなり強気の価格操作を行っているらしい。事実、任天堂アメリカは独占禁止法違反の可能性有りで、ＦＴＣより注意を受け、ＦＴＣの要請により、$5の割引きクーポンをＮＥＳソフト購買者に配布している。

また、流通の需要に迅速に答えるため、任天堂アメリカは出荷設備の充実にも力を入れている。現在、任天堂アメリカはワシントン州にある本社の近くに、オートメーション化された倉庫を建設中である（９月完成予定)。この倉庫が完成すると、小売店のコンピューターによる注文に、すぐさま対応できる在庫管理システムができるようになる。今年の年末に、スーパーＮＥＳを一気に売り出そうとしている任天堂アメリカにとっては、頼もしい味方となるであろう。実践力を伴った任天堂アメリカの流通の支配能力は着々とその根を深くおろしていく。

5. Information
情報

任天堂アメリカのマーケティング戦略を語る上で、基本形の４ＰＳにどうしても加えなければならないのが、この情報戦略である。任天堂アメリカは、この情報のインプットとアウトプットを実にうまく使い分けている。

まず、情報のインプット、つまり情報収集はプレイヤーからの電話によって行われる。任天堂アメリカには、ゲームプレイ・カウンセリングと消費者サービスの電話回線が設けられている。ここにかけられてくる電話は日に平均約2000本にも及び、電話のオペレーターやカウンセラーは、消費者からの質問に答える一方、消費者のゲームに対する意見や満足度を聞く。これら全てのデータは分類され、コンピュータに蓄積される。この貴重な情報こそが今後の戦略を決める重要な指針となるのである。

任天堂アメリカは、情報のアウトプットのツールとして任天堂ゲームの専門雑誌「ニンテンドウ・パワー」を毎月発行している。ニンテンドウ・パワーは新ソフトの紹介やゲームの攻略法がメインであり、予約購読者は150万人以上をも数え、とてつもなく大きな影響力を持っている。この雑誌を使い、任天堂アメリカは市場の情報をうまくコントロールしているのである。例えば、ここ最近のニンテンドウ・パワーでは、スーパーＮＥＳ関係の記事を扱い、読者達にスーパーＮＥＳとそのソフトの凄さ、素晴らしさをあおっている。つまり、任天堂アメリカは雑誌という媒体を使って、最もポテンシャルの高い消費者に広告をしているわけである。そして、オピニオン・リーダーに伝わった情報は、口込みで他のゲームプレイヤーへと広がっていく。――まさにパーフェクトな情報戦略である。

情報のインプットとアウトプット共、任天堂アメリカは常に、消費者であるゲームプレイヤーと密接な関係を保とうとしている。ゲームプレイヤーとの密接な関係、これこそが他社に追随を許さない任天堂アメリカの最大のキーポイントなのではなかろうか。

９月１日、満を持してスーパーＮＥＳが発売される。果たして、任天堂アメリカの戦略がうまく効果を発揮し、年内にスーパーＮＥＳを200万台売切ることができるだろうか。任天堂は、将来のビデオゲーム産業の行方を握っているだけに、じっくりと見守りたいものである。ただ、ＣＥＳで発売予定のＮＥＳとスーパーＮＥＳ用のゲームソフトを見た友人の言葉が少し気になったので、最後に彼の言葉を書いておく。ゲームにあまり詳しくない彼はこう言った、「出展されているゲームって、みんな同じに見えるね」と。



↑大きな期待と注目を集めてスーパーＮＥＳが、そしてＣＤ-ＲＯＭシステムが発表された

用　語　説　明

①４ＰＳ

マーケティングの基本の４要素（Product, Price, Promotion, Place）を表し、その頭文字が全部Ｐなのでこう呼ばれる。

②商品寿命サイクル

商品寿命サイクル（Product Life Cycle）は、市場において商品には全て寿命がある、という概念のもとに考えられた論理（つまり、商品の流行り、廃りのこと）。商品寿命は４段階（導入期、成長期、成熟期、衰退期）に分けられ、各時期に合った戦略が必要だとされる。

③市場浸透戦略

商品を安い価格設定にし、短期間の内に市場のシェア（占有率）を確保する戦略。一時的に小さな利益しか得られなくても、長期的な目でみると有利に働く戦略。

④ＣＤ-ＲＯＭ

ＣＤ（コンパクトディスク）を使った読取り専用の記憶媒体。安価で大量の記憶容量を持っているのが特徴で、フロッピーディスクに代わる次世代の記憶媒体として、注目されている。すでに、ＰＣエンジン（ＮＥＣホームエレクトロニクス）やＦＭ ＴＯＷＮＳ（富士通）に使用されている。

⑤ＦＴＣ

Federal Trade Comissionの略で、不正な広告や表示を取締まるアメリカの政府機関。

⑥オピニオン・リーダー

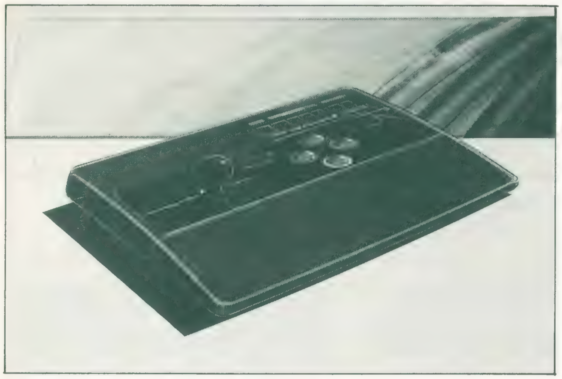
新製品などが発売されると、早めに購買したり、情報を集めたりして他の消費者に影響を与える人々のことを言う。

響　あきら

ゲーム・ジャーナリスト。これが「ヒッポン・スーパー」に誌面が変わってから、最初の原稿。今後も、海外でのゲーム事情やビジネスなどの情報を提供していくつもりです。ヨロシク。現在はアメリカのミシガン州立大学で広告学の修士を修得中。

ホリ電気がSFC対応周辺機器を発表

●一挙に4種類の周辺機器が発表。これでスーパーファミコンの世界も充実！



←スーパースティック。連射機能のほかに、スロー機能もついている。8月発売予定。価格未定。





↑ＡＶセレクター。ＡＶ出力専用だが、安い!! 7月中旬発売予定。予定価格2,480円。
←スーパーコマンダー。一度押すとオート連射になる、ホールド機能付き。連射は、5、10、15、30の4段階。8月発売予定。予価2,480円。
↓スーパーターボ。これがあれば、純正も連射ができる。しかし、こちらの連射は5、15の2段階。7月下旬発売予定。予定価格1,980円。



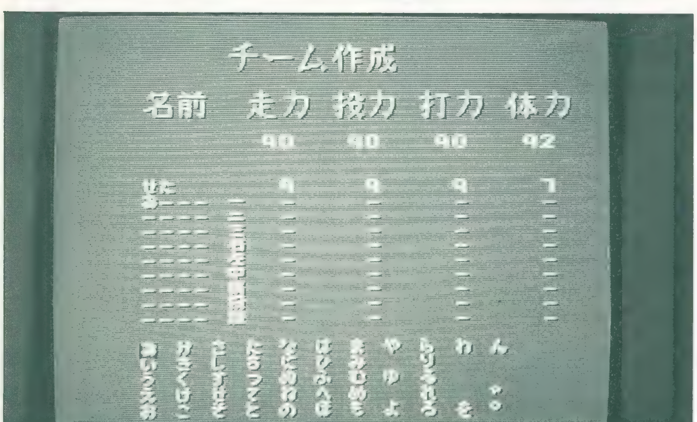
ファミコンでも、トラックボールなどの周辺機器を発売してきたホリ電気から、このたび「ＡＶセレクター」、「スーパーターボ」、「スーパーコマンダー」、「スーパースティック」の、スーパーファミコンに関連した4つの周辺機器が発表になった。

「ＡＶセレクター」は、ビデオやゲームハードが二台まで簡単にモニターと接続できるもの。以前にコナミから発売になった同様のものと比べ、機能を絞り込んだことで、より高いコストパフォーマンスを実現している。

「スーパーターボ」は、スーパーファミコン本体と純正コントローラーの間に接続して、連射機能を持たせたもの。「スーパーコマンダー」は、連射可能なパッド、「スーパースティック」は、アーケードファン待望のスティック型コントローラー。性能は抜群。

セタ・スーパースタジアム日本一決定戦

●自分だけのオリジナルチームで、全国のライバルと対戦しよう。



ＳＦＣ用野球ゲーム「スーパースタジアム」の発売を記念して、全国規模のゲーム大会が開催されるぞ。

この大会はＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ！他、各ゲーム関連雑誌の読者単位で行われる。パスワードの応募によって予選をおこない、各誌上位6名を東京に招待して直接対決の決勝戦を行うというもの。ペナントレースモードによる選手の成長がポイントのゲームだけに、まずはいかに強力なチーム・パスワードを作るかが勝負になるだろう。

もちろん、豪華商品も用意されているが、それ以上に、アメリカに渡っての大リーグ観戦レポートを含む次回作への企画参加が大きな魅力。本誌今月号にも応募用閉じ込み葉書がついているので、振るって応募しよう。

↑セタの「スーパースタジアム」。1試合消化する毎に、チームには個性が表れてくるのだ
↓賞品もなかなか豪華なのだ。目玉は、なんといっても、1位のＳＦＣ内蔵テレビだろう。



アーケードでバーチャル体験

●ナムコが英国製のバーチャルリアリティのゲームを導入。

ナムコが日商岩井と協力して、英国ダブリュ・インダストリー社の業務用ゲーム機、「バーチャリティー1000ＳＤ」(Virtuality 1000ＳＤ)を日本で初めて導入すると発表した。このゲーム機は、「バーチャルリアリティー(仮想現実感)」の考え方を世界で初めて、業務用ゲーム機に応用、実現したもの。プレイヤーは頭部に、液晶ヘッドマウント・ディスプレーを装着し、コンピューター・グラフィックスによる360°の三次元映像空間の中を、リアルタイムでプレイすることになる。

ゲーム内容は、垂直離着陸ジェット戦闘機、「ハリヤー」の空中戦で、通信機能により複数同時プレイも可能。将来的には、ナムコがこの本体用のソフトを自社開発する可能性もある。製品は、一部直営店でテスト中。



←これが本体。ヘッドマウントモニターのために、全部がオープンなのが特徴。ギャラリー用のモニターもある。サイバー！

エレクトロニクス夢大賞

●エレクトロニクスに、より親しむようなアイデアを大募集

社団法人日本電子機械工業会、日本エレクトロニクスショー協会では、エレクトロニクスショー開催30周年を記念して行われるイベント、「エレクトロニクス夢大賞」の参加作品を募集している。これは、「エレクトロニクスをより身近なものとして親しんでもらうとともに、エレクトロニクスの様々な可能性を見出す」ことを目的に実施される。募集部門はスケッチ／イラスト部門と、クラフト部門。締切は7月31日消印有効。資料請求及び問い合わせ先は☎(03) 3248-0773 エレクトロニクス夢大賞事務局まで。



第4回◆ナムコット出版社対抗ゲーム大会

6月8日、矢口の渡にあるナムコ本社で行なわれた今回の大会。種目は、3種目。我らHIPPONの精鋭達の戦いぶりは…!?

8出版社の熱い闘志がぶつかり合った！

●第1回戦●

MD 球界道中記



←試合前に、鈴木選手の肩をほぐす作山。なんかヤラシイ写真だぞ



↑Tチームとはいえ、ナムコに対するプレッシャーはかなりのものだった

今回の出場チームは、ファミ通、ソフトバンク、ゲームボーイ、HIPPON、マル勝、月刊PCエンジン、GTV、ナムコット、の8つ。第1回戦は、メガドライブの「球界道中記」。HIPPONの選手は、ゲームボーイ担当の鈴木一弘。チームは、Cチームで試合することになった。初戦の相手は、な、なんと強豪ナムコ。しかし、ハンデでTチームを使用しているため、なんなく勝つことができた。2戦目は、㊔のGチームが相手だったが、異常にうまい相手の配球に翻弄され、0-3でおしくも3位。

●第2回戦●

FC ファミリーサーキット'91

ルールは、ブリテン、モナコ、フジの3コースで1回20分のタイムアタックを3回に分けて行い、3コース全ての最高ラップを出すのだ。しかし、HIPPONの依田選手は、練習不足の上に大会へのプレッシャーで前日は寝ていなかったのだ。そのためか、どうも良いタイムが出せず苦しみながらの走行となった。最も良いタイムでも、大会最高ラップに2秒差という最悪のラップになってしまった。結果は、ブリテン（21、96）フジ（19、35）モナコ（18、54）ということで、HIPPONは7位に。気にするな依田君！また次があるさ！



←1人で戦う依田選手。あまりやり込んでないためか、タイムが出ん

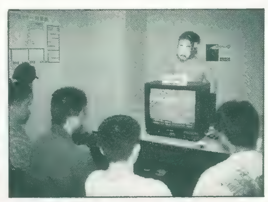


→遠藤さんのアドバイスを聞いてセッティングをしなおしたが…

●第3回戦●

PC ワールドジョッキー

予選に1チーム2人ずつ出場して4つの競馬場で戦い、その内1人だけが決勝に進むことができる。しかーし！選手の成沢大輔、作山哲広の2人は予選で負けてしまい、成沢選手は5位以下決定戦に出場。そこでなんとか6位にくい込んだのだった。「負けてゴメン！」が2人のコメント…ゴメンですんだらおまわりさんはいりません。



→ファミ通の少年が強い。いっしょうけんめいガンバっても、ダメでした



↑真ん中の2人が、成沢選手とGTVのアマゾネスママだ。このあと、成沢にママのキスが…

●結果●

HIPPON SUPER! 同点5位…



↑応援賞に大きな葉っぱをもらったインドマン

ハンセイとイキゴミ

今回のこの順位の原因には、ひとえに練習不足という重大な落度があった。ハッキリ言って「くやしい。」今回の大会での怠慢さを反省し、次回の大会には全力を尽して戦わせてもらう。これはけっして負け惜しみではない。「次は燃えますよ。」と依田。「こんどやる時は、1週間山ごもりをするぞ。」と鈴木。「男として、次は負けられない。」と作山。「次もやるぜ」と成沢。この4人に次回も期待しようじゃないか！

ジャンボ尾崎のホールインワン・コンテスト当選者発表〈5月分〉

★おもちゃ券（50名）

北海道　田中大士
北海道　高橋明華
北海道　稲野大祐
宮城県　清水志展
茨城県　関野正彦
栃木県　阿久津佳直
埼玉県　城山教経
埼玉県　日野栄治
埼玉県　西畑良俊
埼玉県　幸谷雄一
千葉県　大貫充
千葉県　福山雅己
千葉県　平栗茂
東京都　槇原保誉
東京都　橋本和彦
東京都　橋本薫
東京都　沼尻昭人
東京都　平塚厚子
神奈川県　野口透
神奈川県　高麗幹生
岐阜県　高橋穂希
静岡県　名倉隆幸
愛知県　宇野幸一
愛知県　榊原知広
愛知県　守安隆史
愛知県　陣野国彦
愛知県　冨成公
愛知県　宍戸隆宏
愛知県　鈴木和幸
滋賀県　奥野智史
滋賀県　小倉義之
滋賀県　臼井隆博
滋賀県　安田慶舟
京都府　西村真治
兵庫県　中野浩志
兵庫県　福田一夫
兵庫県　松浦友和
兵庫県　光井甲生
兵庫県　川内亮作
奈良県　松本晋
島根県　藤原正人
岡山県　田熊将士
香川県　前川英司
香川県　鳥飼史雄
愛媛県　檜垣信蔵
福岡県　高木正太郎
福岡県　山崎浩子
福岡県　木村俊輔
佐賀県　田中政臣
長崎県　木村真人

★テレホンカード（400名）

東京都　熊木雅史
他　399名

※順不同、敬称略。テレホンカードの399名様にはプレゼントの発送をもって発表にかえさせて頂きます。

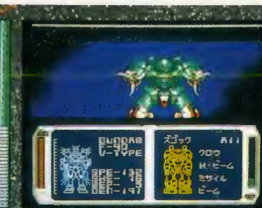
要チェック!

新作ソフト情報

COMING SOON







暑い夏が近づいてきた。夏休みに入ったら何かゲームをと考えている人もいるんじゃないかな。メーカーの方も夏の発売に向けて、鋭意制作中で、そろそろ完成間近のタイトルもいくつかあがってきた。今月は、その中で発売の待たれる、メガドライブ1本、PCエンジン1本、ファミコン1本、スーパーファミコン2本の計5タイトルを特集してみた。

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ

■セガ■7月26日発売■¥6000(税抜き)

セガの秘蔵っ子遂に登場

セガの新キャラクター!!

セガから発売されるソニック・ザ・ヘッジホッグは、セガの新マスコットキャラクターのソニックが主人公のゲームだ。さてこのソニック、見たことがある人もいるんじゃないかな。実はセガのアーケードの体感ゲーム「ラッドモビール」のバックミラーのところにぶら下がってるマスコットがこのソニックなんだ。なんだかセガの意気込みが伝わってくるね。

そんなソニックは、かわいいと言うよりカッコ良く、そして生意気なヘッジホッグ(ハリネズミ)。

ゲームのストーリーは、宝石や遺跡の宝庫サウスアイランドが舞台。このサウスアイランドには、すべての生物にエネルギーを与える超物質〝カオスエメラルド〟が眠っているといわれていた。そんなある日、悪の天才科学者ドクター・エッグマンとその一味が島に降り立ち、巨大な要塞を造ってしまった。ドクターの狙いはもちろん〝カオスエメラルド〟。今までに幾度となくソニックに邪魔されてきたドクターは、今度は本気らしく、なんと島の仲間の動物をロボットに変えてしまったのだ。

果たして、ソニックは仲間達を救い出して、島に平和を取り戻すことができるだろうか?

ゲームはサイドビューのアクションゲーム。ソニックの武器は、基本的に自分の体を丸めて体当たりするローリングアタックだけだ。

ステージは、全6ゾーンが各3つのアクトに分けられている。又、スペシャルステージもある。

とにかくセガの思い入れが良く分かるこのゲーム。順を追って説明しよう。



←コイツがセガの新キャラクター、ソニックだ。ちょっと生意気だけど、口ばっかりの奴は嫌いで、正義のためにではなく、好きだから戦っているそうだ。でもぜったいに裏切らないという本当に硬派なヤツ

ソニックの表情に注目

さて、まずここでは豊かなソニックの表情を紹介してみよう。

まずは、ダッシュ。ただ走ることなんだけど、これにも表情があり、ただ✚字キーの左右を押すと歩き。押しっ放しにするとダッシュする。この時の足の動きがマンガっぽくて良い。

次に、障害物がある所などで左右にキーを入れると、ソニックは押して動かすことができる。一生懸命に押している姿が健気で、いかにも物を動かしているという感じが伝わってくる。

次は、よろけるときのソニックの表情。よくあるアニメーションのキャラクターの表情のように、地形の端の方に立つと、「オットット」と言わんばかりによろける。

最後に、プレー中にパッドから手をはなしてしばらくすると、プレイヤーの方を向いて、「オイ、何やってんだよ、速く先へ進めよ」って感じにプレイヤーをにらみつける。とにかくソニックの表情の豊かさは、見ていても飽きがこない。



→十字キーを左右に入れると歩き出す。これは、普通



←ブロックを押すソニック。上手く仕掛けを動かすのだ



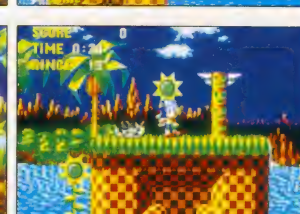
→更にキーを押しっぱなしにすると走り出す。足に注目



←「オットット」という感じのポーズをとるソニック



→そして、十字キーを下に入れると回転しながら進む



←「ヘイ、ユー何ヤッテンダ!」と言わんばかりのポーズ

これがソニックを手助けするアイテムだ。

主なアイテムの紹介

ゲームを進めて行くうえで、助けになるアイテムがいくつかある。ここでは、それらについて説明しよう。

1つ目は、リング。これはいろんな場所に散らばっていて、100個集めると1UPだ。まとまって置いている場所も有るのでよく場所をおぼえよう。また、一辺に10個分取れるアイテムもある。

2つ目は、バリヤー。これを取ると、ソニックのまわりに、バリアーが付き敵からのダメージを1度だけ防いでくれる。

3つ目はハイスピード。靴のマークのアイテムだ。これを取れば一定時間足が速くなる。このスピードの速さがたまらない、気持ちいいぐらい速くなるのだ。

4つ目は、無敵アイテム。その名の通り無敵になる。もちろん無敵だからといって地形によってはミスとなるのでおちついた操作が必要だ。

5つ目は1UPアイテム。小さなソニックがマークだ。

アイテムは、見付け易い所にもあるが、ジャンプ等をしないと見付けられない場合もある。プレイしていてあやしい地形があったら探ってみて欲しい。

とにかくゲーム自体決して簡単とは言えないので、これらのアイテムを有効に使いゲームを進めて欲しい。



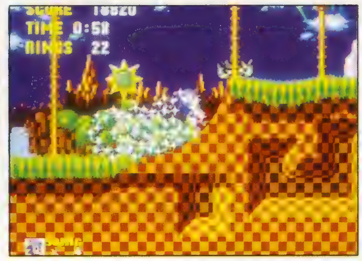
↑ハイスピードのアイテム。すごく足が速くなる



↑リングはいろんな場所にある。取り逃すな



↑バリアーは敵からのダメージを1回防ぐ


↑無敵を取ると、体のまわりがキラキラと光る



↑ソニックが目印の1UPアイテム。必ず取れ

水と緑のステージ、グリーンヒルゾーン

進めソニック、緑の中を

最初の面グリーンヒルゾーンは、その名の通り、木々が立ち、奥には水の流れる美しい面。最初の面だけあって、厳しいトラップもなく、とにかくソニックのスピード感が十分に楽しめるステージになっている。

それでは、少し簡単にこのゾーンを紹介してみよう。

まず、すぐに気が付くのがスプリングジャンプ台。これを使うと高い場所へジャンプすることが出来、今まで行けなかった場所へも行ける。ジャンプした先にはリングがまとまってある場合があり、リングを100個集めると、1UPすることから考えて、いろいろと行ける所を調べてみよう。ちなみにリングは1つでも持っていれば、敵からのダメージを1回防いでくれる。

少し先に行くと橋がある。橋の上には、リングがあり、これを取りに行こうとすると、橋の下から急に魚がジャンプしてくるので注意。

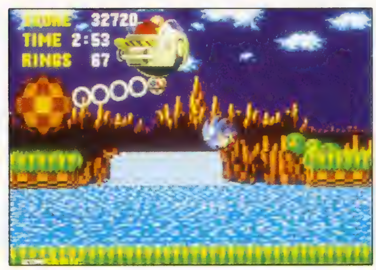
更に面を先へ先へと進んで行くと、先が丸いポールが立っている。触れると音がなり、先が赤くなる。これは再スタート・マーカーといって、これに触れた後にソニックが倒れると、そのマーカーの地点から再スタートが出来る。マーカーに触れずに通り過ぎた場合は、そのゾーンの最初から再スタートとなるので、マーカーを見付けたらかならず触れるようにしよう。

ACT1、2最後には、リングを50個以上集めると巨大なリングが出現する。このリングに触れるとスペシャルステージに入れる。これは他のゾーンでも同じだ。

さてACT3。今までと同じく、先へ進んで行くと、遂にドクター・エッグマンとの対決だ。ドクター・エッグマンの攻撃方法は、各ゾーンによって異なる。このゾーンでは、ドクターの乗ったマシンの下に付いてるボールを振って攻撃してくる。上手くよけて、マシンの本体にローリングアタックを当てるのだ。ドクターを倒すと、カプセルがあり、このスイッチを押すと仲間を助けることが出来る。これで1面が終了。



→ドクターを倒すと、先にあるカプセル



↑こいつが悪のドクター・エッグマンだ。各ゾーンの第3アクトに出て来てソニックの行く手を邪魔する


←カプセルのスイッチを踏むとつかまっていた仲間が一斉に外へ出る



→だまっていると、地面が崩れる。早く進め



↑アクト後半にあるループ。歩いては通過できず少し離れたところからのダッシュで通れる


←この巨大なリングに触れれば、スペシャルステージへ

回る回るスペシャルステージ

スペシャルステージでは、ソニックは丸まったまま行動する。ここではただ単に得点を稼ぐだけではない。

ステージ内に散乱しているリングを50個以上集めると、コンティニューが1回出来るようになるのだ。

更に、カオスエメラルドを各スペシャルステージ1個ずつ、計6個集めないと、真のエンディングが見られないのだ。必ずアクト1、2の最後にある巨大なリングに触れて、スペシャルステージに入るのだ!!


↑画面の中でブロックにかこまれているのがカオスエメラルド。これを6つ集めるのだ


↑スペシャルステージは、まわりのブロックがグルグルと回転する。それにしても美しい



↑スペシャルステージ終了時の集計画面。エメラルドと、コンティニューを得たのが分かる

溶岩、トラップに注意!! マーブルゾーン

足場の狭さに十分注意!!

次は2面マーブルゾーン。ＡＣＴ１～３まで前半は地上、中盤から地下神殿という構成になっている。

このゾーンは、とにかくトラップの多さが目立つので、ここでは主なトラップを紹介してみよう。

まずは地上から。地上を歩いていると地形に沿って炎が追いかけてくる所がある。炎のスピード自体はそれ程速くないので気を付けていれば大丈夫だろう。

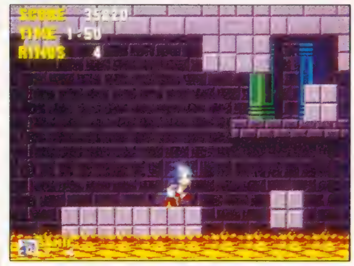
次に地下神殿。地下神殿はトラップの山だ。１つ目は上下に動く柱。挟まれるとやられてしまう。２つ目は突き出す針。神殿内の各所には突如突き出す針があるので、しっかりと場所を憶えておこう。同じようなものに針の付いた釣り天井なんかもある。３つ目はブロック。ブロックを動かして仕掛けを外したり、動かしたブロックの上に乗って移動したり、ブロックの使い方はアレコレある。

４つ目は盛り上がる溶岩と流れ落ちる溶岩。ブロックに乗って移動していると、突然上から溶岩が流れてきたり、ブロックごと上に持ち上げられたりすることがある。

これも場所とタイミングを覚えていなければ、大変なことになってしまう。



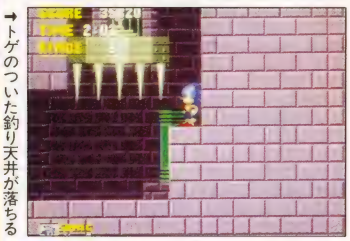
←動く柱。挟まれるとアウト



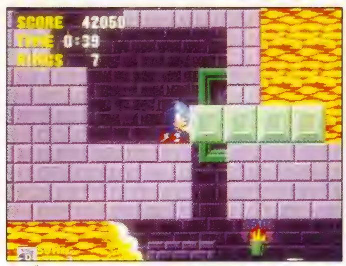
↑上から落ちてきて、足場になるブロック。落ちるのを待ってゆっくり進め



↑上から溶岩が流れてくる。注意



↑トゲのついた釣り天井が落ちる



↑ブロックを押して仕掛けを外そうとするソニック。このように動かせるものもある



←盛り上がる溶岩。落ちつくのだ

ハウトゥーコンティニュー

このゲームは、はっきり言って難しい。かなり慣れなければ、ノーコンティニューでクリアするのは、難しい。

更に、ただ単に各アクトをクリアするだけでは、コンティニューをすることが出来ないのだ。

ではどうすればいいかと言うと、各ゾーンのアクト１、２の最後にある大きなリングに触れて、スペシャルステージに入る。そして、リングを50個以上集めるのだ。

そうすれば、リング50個以上につき１回コンティニュー出来るようになるぞ。



←おいおい、もうやめちまうのか?という表情のソニック



↑コンティニューすると、待ってましたとばかりに走り出す

スプリングヤードゾーン、バネの面

バネを上手く使うのだ

今回最後に紹介するのは、３面スプリングヤードゾーン。スプリングの多数設置してあるゾーンだ。スプリングについては、グリーンヒルゾーンでも述べた通りジャンプ台としても使用できるが、加速を得るのにも使える。

この面の始めにいきなり切り立った壁があるのだが、それを越えるのにスプリングの加速力を使う。

次に凄いと感じたのが、スプリングを使ったピンボールのようなアクション。これは本当に見ていて面白い。ソニックが、スプリングで跳ねた所に、あのピンボールの丸いボーンとはじき返すヤツ（名前知らない）があると、ソニックが弾かれて跳ねまわる。

次に感心したのがグラフィック。これについては、他のゾーンにも言えることだけど、スプリングヤードゾーンの背景は、設定が夕方ということもあり、美しい。先へ進んで行くと、マップの上の方に、「ＣＰＵ」だとか、「ＵＰ」だとか「ＯＮ」というネオンサインのようなものもあり、雰囲気が出ていて良い。

先のゾーンでは、もっと美しいグラフィックや、凝った仕掛けが待っている。



←バネを使って跳ねてすぐの写真



←伸びたり縮んだりするブロック



↑これが跳ねて少したった状態



↑美しい背景。ＣＰＵがどうしたの?



←天井まで届き、勢いで歩いてしまう



←まるでピンボールのように跳ねる

プレイしてみて

まず電源を入れた時、驚いた。今までのＭＤのゲームだとＳＥＧＡのロゴが出るだけだったのだが、ソニック・ザ・ヘッジホッグを立ち上げるとコマーシャルと同じように「セ～ガ～」と言うのだ。もちろんサンプリングで。変な所に手が込んでるなと思い、プレイしてみると、またゲームの内容も素晴しく、特にソニックの表情の豊かさに驚いた。さすがあの名作「ミッキーマウス」を作ったセガだ。と感心した。

又、グラフィックもＣＧアートのようだ。スペシャルステージでの回転処理などＭＤのハードには付いてないようなことまでやっている。難易度は、ちょっと高めだが、それでもヤル気にさせる。

91年は、テラドライブの発売、メガＣＤの発表など何かと話題の多いセガではあるが、こういった良作を作り続けてくれれば、ユーザーも喜んでついて行くだろう。



FC 精霊戦士スプリガン

■ナグザット■7月19日発売予定■￥6500（税抜き）

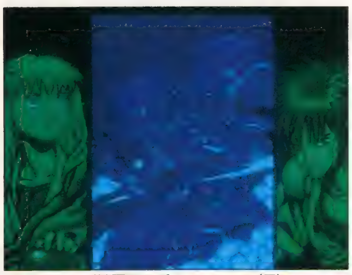
出撃!!精霊甲兵スプリガン

魔法と精霊世界の物語

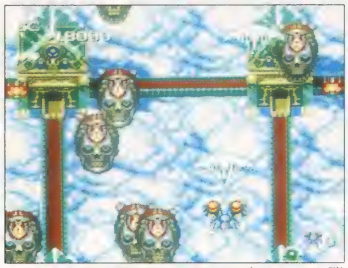
ナグザットから発売される「精霊戦士スプリガンは、ファンタジックなワールドを舞台とした縦スクロールのパワーアップシューティングだ。

ストーリーは、魔法と精霊の世界ジュラにおいて、1人の王ブライズバラの出現によって始まった。ブライズバラは、機械の兵士「機械甲兵」を従わせ、世界の征服を企むと共に謎のプロジェクト「シャルアカーリープロジェクト」を企んでいた。これに対し、精霊国家シースフェルは、装甲精霊戦士「精霊甲兵」により反撃に出る。主人公の2人であるジェガ、リカートは最強の精霊甲兵であるスプリガンを駆る。

果たして、ジェガ、リカートの運命は？謎のプロジェクトとは、一体何か？



↑この2人が精霊甲兵乗りのジェガ（男）とリカート（女）。彼ら2人が、最強の精霊甲兵スプリガンを駆る



↑これだけ多数のキャラクターがバラバラと弾を撃って来る。精霊球による自機のパワーアップもハデで良い。敵を破壊しまくるのだ。

特徴のあるパワーアップ

ゲームのタイプとしては高速スクロール、敵の多数同時出現ありといった、いわゆる定評のある「ザナックタイプ」である。

特にこのゲームの特徴であるのがパワーアップである。パワーアップは「精霊球」と呼ばれる4種類のカラーボールの掛け合わせにより変化する。一度に掛け合わせられる精霊球は最大3つ。合計29種にもおよぶ掛け合わせが可能である。又精霊球はボムとしても使用可能であり危機に陥った時に役立ってくれる。細かい点についてはこのページの下を見て欲しい。

更にこのゲームには、タイムアタックモードと、スコアアタックモードもついていて、本編とは別の楽しみ方が出来る。友達と競ってみても面白いだろう。

1、2面を簡単に説明

まずは1面から。1面のタイトルは「接触」。雲海を抜けると、城のような敵の空中要塞に出る。始めのうちは数多く精霊球が出現するので、パワーアップを怠らないように。途中、中型の戦艦が雲の中から突如出現したりするので気を緩めないように。更に進むと中ボスの巨大な手と頭の要塞？手の動きと、口から吐く弾に気をつけていれば問題は無い。中ボスを倒すと、暗雲の中の敵の要塞へ。攻撃の激しさも増すので注意。そしてボスの大型戦艦。よく見ていると、周囲から敵の兵士が集まってきて、戦艦に乗り込む。乗り込みが終わると、戦艦は、要塞から分離して攻撃してくる。始めのボスなので、攻撃はそれ程厳しくないので、楽に倒せるだろう。

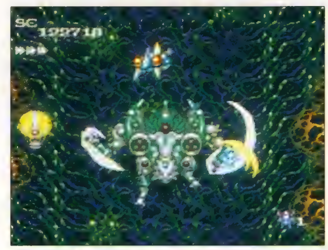
次は2面。タイトルは「侵攻」。森林と川の面で、川の中からは魚のような敵が飛び跳ねて攻撃してくる。この辺から敵の攻撃も更に厳しくなってくる。弾をバラまく敵も出現するので注意が必要だ。中ボスは砲台の並んだダム要塞、分裂弾等を撃ってくるので、面倒な人はボムで一掃してもいい。更に進むと首を伸ばして攻撃をしてくる植物がいるのでこれは要注意。そしてボス。大型の機械甲兵で、両腕の巨大なカマからビームを撃ってくる。さあ、まだまだ序盤だ。気を抜かず先へ進もう。



←口から吐く弾と腕の動きに注意



→敵兵が集まり、戦艦が発進する



←2面ボスの機械甲兵。カマに注意

プレイしてみて

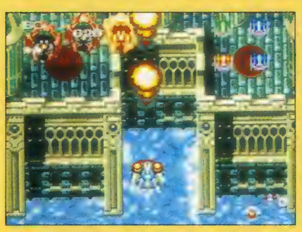
まずプレイして感じたのが、これだけの数、大きさのキャラクターを出してよく遅くならないなということ。スクロールシューティングゲームの命とも言うべきスピード感が失われないというのは、嬉しいことである。難易度に関しても、3段階が選べ、ノーマルモードでプレイしてみたところ、難し過ぎず、簡単過ぎずと丁度良いと感じた。パワーアップの精霊球の掛け合わせというのも面白い。ただ少し気になったのが、アクセスが少々遅いということ。製品バージョンではないので、直されるかどうかは分からないけど、テンポの良いゲームなのに、アクセスで少々時間がかかるのが残念だ。ともあれ、しっかりとした出来の好ゲームなのでCD－ROMユーザーで、シューティングゲームが好きな人には決して買ってみて損は無いだろう。このゲームの痛快さを是非味わって欲しい。



それぞれの精霊球の性質を知っておこう

精霊球の上手な使い方

精霊球にはファイアーボール（赤茶）、ウォーターシールド（青）、ウィンドカッター（緑）、アースブレット（黄）の4種類と、シールドの1種類がある。同種を2つ又は、3つ組み合わせると強力になるが、異種との組み合わせの中には更に強力なものもあるので、いろいろ試してみて欲しい。ちなみに3つとも別の精霊球にすると、精霊球同志が干渉し合い、強力にならない場合があるので気を付けよう。精霊球は、ボムとして使用でき、使用すると、その精霊球は消えてしまう。シールドの精霊球を取るとシールドが張れるが、敵の弾に当たると1回で消えてしまう。



←赤の精霊球ファイアーボールを取ると、強力な弾を撃てる



←標準装備のアースブレット。パワーアップで多方面へ撃てる



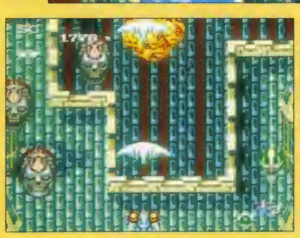
→ウォーターシールドを取ると自機の周りをガードしてくれる



→精霊球をボムとして使用したところ。強力である



→光る精霊球を取るとシールドを張ることができる



←ウェーブ状の弾を発射できるウインドカッター



←ウインドカッターとアースバレットを掛け合わせたもの

FC ファミリーサーキット'91 名作がよりリアルに復活

■ナムコ■7月19日発売■¥7800(税抜き)

レースモードも更に多く

3年前に発売され、細かなマシンのセッティングやコースの多彩さ、スピード感などのリアルさを追求し、人気が高かったファミリーサーキットがよりリアルにパワーアップして帰ってきた。

ゲームのモードは、フリープラクティス、タイムアタック、スプリントレース、エンデュランスレースの4種類。タイムアタックとフリープラクティスで選べるコースは24種類。エンデュランスレース（耐久レース）は10コースあり、スプリントレースは、ノービス4戦、日本7戦、世界16戦とコースの多さにおどろかされる。



細かな設定が勝負を分かつ

さて、セッティングについて。あまりに細かいので全てを紹介するのは無理なのでさわりだけ。このゲームはセッティングが命だと言っても過言ではないだろう。もしセッティングが上手く出来ないと、普通に走ることさえ困難になってしまう。F1にくわしくない人は、プリセットモードに数タイプの車が始めから用意されているので、それらをベースとした改造をお進めする。とにかく走り込みが重要なゲームだ。



↑ギア比設定の画面。ギア比は1速～6速までそれぞれの設定ができ、それにより走りが変わるので、いろいろ試してみること。



↑ガレージには自分が設定した車を最大16台までセーブができる。セーブ出来る場所がガレージのいうネーミングもイカス。



↑これは、プリセットモード。始めから8種類のマシンがある。不慣れなうちはこれらのマシンを改造して使うと良い。



↑ステアリングは前作のようなアバウトな設定ではなく、高速時30段階、低速時8段階と、非常に細かく設定できる。



↑タイヤは、右前輪、左前輪、右後輪、左後輪とそれぞれ8段階に設定できる。ソフトは減りが早く、ハードは減りが少ない。

これがレーサー達を熱くするコースだ!!

コースを頭にたたき込め

ここでは特徴のあるコースについて、いくつかの例を挙げてみようと思う。

まずはSUZUKA。それ程むずかしくはないが、細かな注意が必要なコースだ。このコースは小さいカーブの多いコースではあるが、特に急なカーブはないので、前作にもあった縁石に乗りあげて、エンジンのパワーをあまり落とさずにブレーキングをするという技を使えば、割とスムーズにカーブを曲がり切れる。ただ、このコースで最も注意が必要なのが、実際のコースにも存在するゴール前のシケインだ。ここさえ上手く乗り切れば、良いタイムが出せるコースだ。

次は、LONGRUN。名前の通り、長いストレートが続く。このストレートは、走っていて気持ちがいい。だがしかし、ストレートの気持ち良さにひたっていると、直後の突然のカーブにマシンが突っ込んでしまうので、十分に注意しておこう。ちなみにこのコース用のセッティングは、どちらかというと、最高速重視にセッティングをしたい所なのだけど、突如あらわれるカーブが存在するため、接地能力を上げておき、又タイヤのグリップも考えた方が良い。

3つ目は、MONACO。そうあの市街地を走り抜けていくコースだ。このコースは、狭いうえに、急なカーブが多く走りにくいが、上手くセッティングできれば、市街地を走り抜ける感覚が大変気持ちよくなる。このコースは、先程も述べたように、複雑なコースなので、細かな減速が必要なため、ブレーキングに気を付けた方がよい。ナムコットのゲーム大会で、遠藤さんがおっしゃるには、モナコのように複雑なコースでは、一定の速度を保とうとせずに、要所要所でのブレーキングを惜しまず、走りにメリハリをつけた方が、良いタイムが出易いそうだ。

さて、コースとは違うが今回も、エンデュランスレースがついている。特に変わったのが、前作と違いエンデュランス競技用のマシンが存在するのだ。更に今回、前作と違うのが、障害物に突っ込んで、即リタイアというのが少なくなった。その分、マシンの故障でリタイアすることがあるのでコンディションに気を付けよう。



↑突如として出現するシケインに、要注意



↑緑石をうまく使って、減速するのだ



↑エンデュランスレースは、専用のマシンを使って行われる。前作と同じく、レースを終了させるには、相当の時間と根気がいる。



↑街並みの間をすり抜けるのが快感のモナコ。

プレイしてみて

ゲームスタジオ制作というだけあって、細かいところまできっちりと出来ていて、感心させられる。例えば、セーブする場所が「GARAGE」となっていたり、又その場所で車の名前をセーブする時、アルファベットや数字の他に、1文字「改」という文字があったりして自分のマシンに○×△改なんていうネーミングも出来てしまう。セッティングなども細かさが更に増し、F1やレースの好きな人にはたまらないだろうと思う。

しかし初心者に対してはどうかと言うと、難しいところだ。普通、ギヤ比の設定などはズブの素人には理解出来ないだろう。

でもそこはナムコ。プリセットモードが付いていて、ある程度はセッティングが完成されたマシンが数種類用意されているので、それぞれのコースに合うように、改造すれば、かなり使えるマシンが組める。

とにかくやり込めば、応えてくれるゲームなので、あきらめずアレコレとセッティングをいじくってみるのが良いだろう。



SFC **機動戦士ガンダムF-91 フォーミュラー戦記0122**

■バンダイ■7月6日予定■¥9500(税抜き)

F91誕生秘話が今…!!

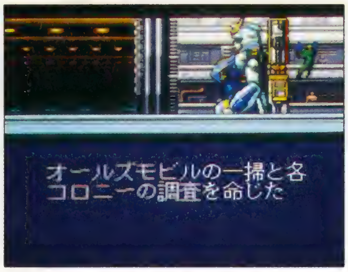
舞台はUC0122年

「機動戦士ガンダムF91」はファン待望のガンダム系ゲームの決定版だ。これまでSDノリのゲームが多かったガンダムだがこのゲームで活躍するリアルなメカ達を待ちに待っていたガンダムファンも数多くいただろう。そういう方々に贈るサイコーのゲームがこれだ。敵は「オールズモビル」と呼ばれる、古い型のモビルスーツを操る謎の軍団という設定になっているから、敵メカとしてザクやドム、グフ、ズゴックなどなつかしいメカ達が登場して、かつてのガンダムファンの心をくすぐりまくる。

ゲームの時代背景は宇宙世紀0122年となっている。気づいたファンも多いと思うがこれは劇場用映画「機動戦士ガンダムF91」のプロローグ的な内容になっているのだ。ゲーム自体はシミュレーションに分類されるが、一部アクション的な要素やゲームの節目に挿入されたアニメによるストーリーなどがあり、かなり充実した物語は、ゲームとあいまって映画を一本分みたような気分にすらさせられる。



↑謎のテロリスト組織「オールズモビル」はその名前の通り、ザクやドムといった古い型のモビルスーツを使っているのだ



↑運命に導かれるかのようにガンダムのコクピットに座ることになるベルフ。シナリオの最初と最後にはストーリーが挿入されている

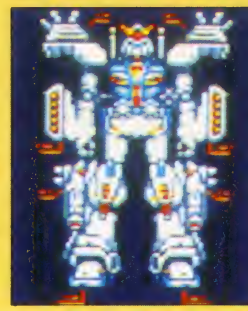
2タイプのガンダムをつかいわける!!

ゲームのスタート時にプレイヤーの使えるモビルスーツは「F90」のAタイプとDタイプの2種類になっている。あれ、F91じゃないの? という方も御心配なく。のちほど劇的に登場します。

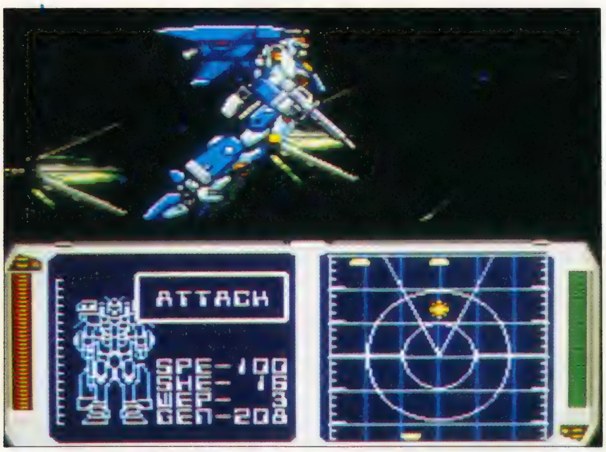
序盤戦ではF91を開発するためのデータをF90を使って集めていくのだ。スピードに優れたAタイプと破壊力抜群のDタイプをうまいバランスで使い分けていかなくてはいけない。後半戦は熾烈をきわめる大乱戦が待っている。ここでは2機をフルに活用していかないと戦闘には勝ち抜けない。自分の好みのタイプばかりを使わず、序盤戦のうちに2機とも平均的に戦いに参加させて成長させておく必要があるだろう。状況に合わせてまめに機体を使い分けたほうがいい。シナリオが進むと、F90は戦闘データをもとに、どんどん性能アップしていき、やがてはF91の登場となる。地道にデータをあつめてだんだんとF91へと装備が充実していく様はなかなかカタルシスがあって手に汗をにぎるぞ。



←AタイプのF90は機動ユニットを装備していて、移動能力に優れ、Dタイプに比べると倍のスピードで移動ができる。広いマップ上での戦いにはこいつがいい

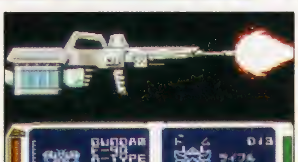


←Dタイプは重武装タイプ。Aタイプより近距離用の火器が充実している。機動力は、Aタイプに見劣りするものの、一撃必殺の攻撃力はなんとも魅力だ



←アニメーションによるストーリー部分を除くと、ゲームの基本的な画面は、移動時に現れるマップモード画面とこの戦闘画面の2つである。戦闘はリアルタイムで襲ってくる敵をAボタンを使って捕え、その後で武器の選択をする

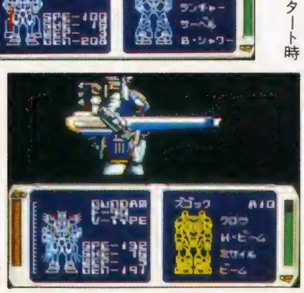
コックピット風の基本画面は、シミュレーションゲームというより、RPGやアクションゲーム的なつくりになっている。画面の上半分では状況を常にアニメーションで表示し、映画やテレビでも見ているかのような臨場感を味わうことができる。ついつい、「あたれー」などとガンダム的なセリフを叫びたくなってしまう。



←ライフルはゲームスタート時から使える基本装備だ



→近距離用の武器として、おなじみの頭部バルカン砲がある



→シナリオが進むと色々な武器が使えるようになるぞ

添え物のストーリーも燃える!

ゲームは全12ステージのシナリオクリア型シミュレーションになっている。

ステージの前後には状況説明的なショートストーリーが挿入されていて、それぞれが連続テレビドラマの一話一話のような構成になっている。登場人物も個性的で、ゲームに花をそえている。はやく次のステージのドラマが見たくなってしまうという、ゲームというよりガンダムの新しい物語を見ているような感覚になってくる。

ガンダムの黄金パターンである、偶然主人公がガンダムに乗ることになるくだりや謎を秘めた美女、新たなる謎の軍団の登場、ベルフにガンダムのパイロットの座を奪われた男など、起伏に富んだストーリー展開がつづき、いやが上にもゲームの先を急がせる。そしてF91の登場で物語はクライマックスをむかえるのだ。



↑「オールズモビル」の使う懐かしいモビルスーツ「ザク」。だが、それは外見だけで中身は最新式だ。あなどると痛い目にあうぞ!

個性的なキャラ達!



←主人公ベルフ・スクレットは戦闘で自分のモビルスーツを失い、F90に乗り込むことになる。はたしてF91のパイロットになれるだろうか?



→アンナフィルはベルフの僚友だが、なんらかの秘密を隠しもっているようだ。この物語の鍵をにぎる女性だ



←敵の士官シャルル。ことあるごとにベルフたちのまえに立ちはだかり打倒ガンダムに燃える。こいつを倒さずして勝利はありえない。

本来、ゲームとしてはおまけであるはずのストーリーがなかなかよくできていて面白い。キャラクター達も個性的で、ゲームそのものを盛り上げてくれる。ストーリーの先が見たいがためにガンガン、ゲームをすすめていって、1日にして12面をクリアするような人も現われてしまうかもしれない。じっくり楽しむかいきおいでやりたおすか、どちらでも楽しめるゲームである。

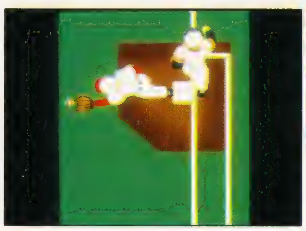
SFC スーパースタジアム 130試合で成績を競え!!

■セタ■8月2日発売■￥8800（税込み）

スピード感バツグンプレイ！

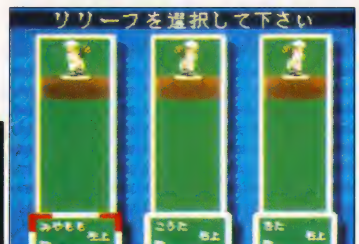
このところ乱立しているスーパーファミコンの野球ゲームの数々。それぞれがそれぞれの特長と面白さを持っているが、この「スーパースタジアム」の特長はデータ面を重視したつくりになっているところだろう。打率や防御率などの細かい数字にこだわりたい人のための野球ゲームになっているから、データ好きの日本人にはけっこうウケがいいかもしれない。この点については後にふれるとして、もうひとつの特長はプレイスピードの早さだろう。ファミスタなんかの野球ゲームになれている人は少々とまどうだろう。まずはゲームスピードになれることだ。

→ファインプレーやきわどい判定などはアニメで再現される！





↑「投げる」「打つ」は、いままでの野球ゲームとそれほど差はないが、守備はなかなかむずかしい。早いプレイスピードになれるまでは特訓につぐ特訓だ！



↑リリーフピッチャーを選ぶとき、このブルペンの画面が出る。いままでのゲームだと名前が並んでいるだけで味気なかったがこれはなかなかいい味を出している

初期設定を決める！

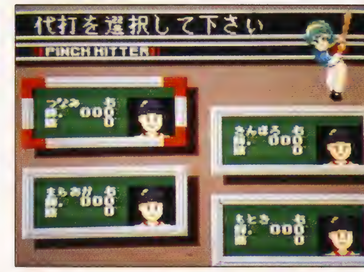
ゲームを始める前にまず初期設定を行なうわけだが、ここでは1シーズンの試合数や、トレード、助っ人などの人材補強などをすることができるようになっている。

試合数は10、30、60、130の4種類の中から適当な試合数を選ぶことになります。

最初のうちは30試合程度でならしておいて、実力がついたら130試合のペナントレースにチャレンジだ。

トレードモードでは現役の選手同士を交換することができる。効果的なトレードでペナントレースを面白くしてみよう。さらに戦力アップを計りたい人のために助っ人を雇うこともできるようになっている。

助っ人たちの顔ぶれはなかなか豪華で、往年の大選手や大リーグの名選手たちが顔をそろえている。ただ、1チームの選手の数は決まっているから、一人助っ人を雇うときはおかかえの選手を一人解雇する必要が出てくるのがちょっとツライ。助っ人は欲しいけど誰もやめさせたくないなあ、ってキモチになってしまう。



↑ピンチヒッターの選択もグラフィカルに演出されている！　全体的にグラフィックが多く視覚的にも楽しめるようになっている



↑対戦カードはあらかじめ決められていて、この中から好きな対戦や好きなチームを選ぶ。試合をとばして結果だけを見るモードもあるぞ

パスワードもあるぞ！

パスワード、と聞いて「えっ！　今どきスーパーファミコンのソフトのくせにバックアップじゃないの？」と思った人、安心してください。もちろんバックアップ機能はバッチリついています。それじゃパスワードなんて何につかうのさ。という当然の質問にお答えしましょう。

このパスワードは自分がつくって成長させたチームのデータなのです。これを使って、同じように友達が育てたチームと対戦することができてしまうというスグレ物だったりするのです。そうなると友達のチームになんか負けてられないゾ！　と白熱の好ゲームが盛り上がったりして、いままでの野球ゲームとはひと味もふた味もちがった楽しみ方ができるってわけです。ほかの人のチームに負けないためには自分のチームのレベルアップとともに自分自身の腕も磨く必要があります。なんたってアクションゲームなんですから。



↑ラッキーセブンになるとかわいい女の子が現われて、応援してくれちゃったりするもんだから、ついついヤル気になったりする

オリジナルチームを作ってペナントを目指せ！

パワーをふりわける

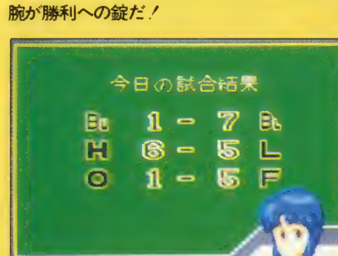
もう最近の野球ゲームには付き物、といった感があるが、このゲームにもエディットモードがある。自分の好きなように選手名を登録し、守備位置や打ち方や投げ方などの細かい設定ができるわけだ。

ただ「スーパースタジアム」がほかのゲームより優れているところは「パワーポイント」制を導入しているところだろう。最初はチーム全員に等分のパワーが与えられている。これを一人につき最大25ポイントまで割り振ることができるようになっている。このポイントの割り振り方ひとつでずいぶんとチームの特色がだせる。爆発的な打線のチームにも投手王国のチームにもできるからプレイヤーの好みが反映しやすくなっているのだ。

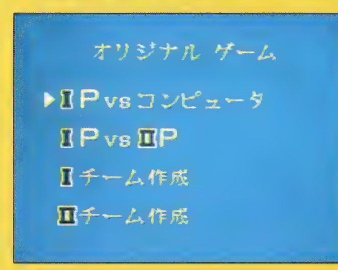
パワーは全部で8種類ある。走力、投力、打力といった守備や攻撃の野手の能力値、そしてカーブ、シュート、フォーク、スピードの投手の能力値、そして総合体力（スタミナ）のそれぞれである。それだけならまだしも、なんと自分の作ったチームを成長させることもできちゃうから面白い。自分の作ったチームを相手チームと対戦させて勝つと、その得点差に応じたパワーが得られるのだ。最初はまだ弱い自分のチームがだんだんと強くなっていく様子は涙ものの大感動だったりする！

パワーは一人の選手に集中させるよりもバランスよくチームに振り分けたほうがより強くなるはずだ。野球は個人技ではなく集団スポーツなのだ。一人のヒーローだけでは勝ちぬいてはいけない。まして130試合もの長いペナントレースを選択したとしたら、これは大変である。投手のローテーションなども考えていかなくてはいけないし、控え選手の育成なども大切な要素になってくるだろう。どんどん成長させて最強チームをつくって友達と対戦しよう。

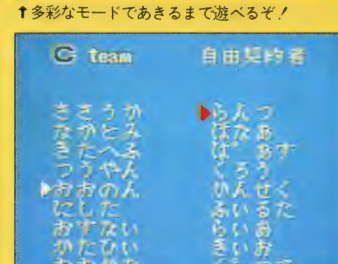
また、同じように最初からある12球団をパワーアップしていくこともできる。とくにこの場合、始めから80ポイントを越えている選手が多いから、控えの選手たちもパワーを振り分けて選手層を厚くしたりするといいだろう。助っ人などによるチームの強化と、そのバランス。そして何より君の腕が勝利への鍵だ！



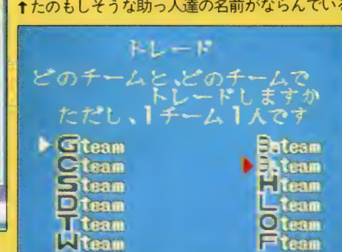
↑試合の結果はニュース風に表示される。またチーム成績や個人成績が表示され、見たい項目をすかさず検索することができる



↑多彩なモードであきるまで遊べるぞ！



↑たのもしそうな助っ人達の名前がならんでいる



↑うまいトレードで戦力アップをはかろう！

最新トレンド情報

先鋭アミューズメントと尖端メディアの情報を徹底的にネットワークする

HIP・ONE

マルチ情報局〈ヒップ・オン〉！
21世紀まで生き延びるつもりなら、必読だぞっ!!!!

注目のテーマは HIP! このマークつき



▶船橋ららぽーと近くに忽然と出現したミョーなデザインの建物が、これだ。330人の観客を収容する3D映画館なのだった。





◀▼電子シャッターの立体メガネをかけて見る映像は驚異の一言。ちなみに観客に配られる立体メガネの仕組みはファミコンで昔出た3Dメガネの延長線上の技術なのだが、同じ3Dでもそのクオリティ差は月とスッポンだ。

THEATER

『ユニバース2―太陽の響』

『ミクロの決死圏』をヴァーチャル・リアリティーで実現！生命のフシギを全天周立体映像で体感する未来型ドーム・シアター、オープン。

HIP!

映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズを見た人は思いだしてもらいたい。1940年代にタイムトリップした“1”では、ワルガキ軍団の中に、いつも赤青メガネをかけてて「スリーディー（3D）」と呼ばれてる立体映画おたくが登場してた。“2”で今度は未来にタイムトリップすると、主人公のマーティーが立体映像の「ジョーズ」に襲われてキョーガクしちゃうシーンがあった。

ハリウッドの映画製作者がいかに、立体映像に対する思い入れを持ってるか、よく分かるハナシである。赤と青のプレたような3D映画が最初にブームになったのは今からおよそ50年前。それ以来、カラーの、もっとリアルな映像をなんとか再生できないか……というのはアミューズメント業界の夢の一つだったわけ。

実は最近の映像技術の進歩によって、あのジョーズのシーン並みの立体映像体験がすでに可能になっているのだ。しかしそのためには、全天周シアターという大掛かりなハードウェアが必要なのだ。

その空間設定と特別なソフト製作にはものすごくオカネがかかるから、それを実際に作っちゃえるヤツは今までどこにもいなかった。

……ワケではなかった。

超経済大国日本の、カネと技術と遊びゴコロを兼ね備えた優良企業“富士通”が、世界に先駆けてその分野に乗り出してきたのだ（パチパチ）。

企画から完成まで3年がかり、CGシーン1分当たり1億2千万円という巨費を費やして完成したこの超未来映像『ユニバース2』は、花博の富士通パビリオンでデビューして世界中の映像アミューズメント関係者の話題を呼んだ（ハリウッドはジダンダ踏んで悔しがっただろうと思う）。

この映像は直径24メートルという半球状スクリーンで上映されるものだが、このほど、その特別シアターが千葉の「ららぽーと」内に設置されたから、映像フリークを自認する人はぜひ体験してみて欲しい。

生物がなぜ成長することができるのかなぜ動くことが出来るのか………というテーマでストーリーは進行する。実写の人形劇から始まった物語は、やがてCG画面になると「観ている」のではなく「その中にいる」感覚になる。

圧巻は、観客自身が一分子となって、植物や動物の細胞の中を、そして血管や筋肉の中をすごいスピードで旅をするシーンだ。映像の中に入り込んじゃう、どころではなく、映像が自分のカラダを突きぬけんばかりのイキオイである。

これは・富士通のスーパーコンピュータによる映像技術に加えて、大型映像上映技術では世界最先端を行っているカナダのアイマックス社のコラボレーションによって実現したものである。（ところで富士通さんといえば宮沢りえ。ノーパンのりえちゃんを下から覗ける立体映像なんてどうでスか？）

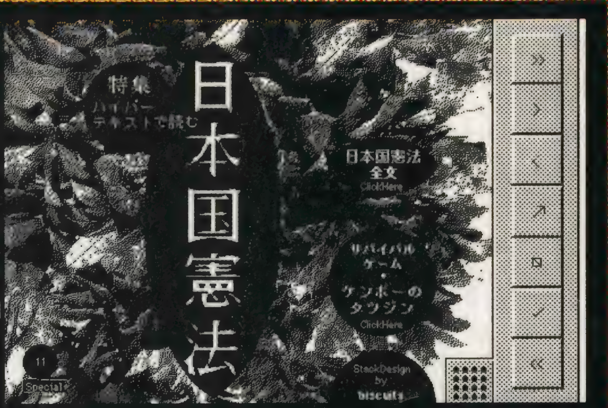
●『ユニバース2―太陽の響き』●千葉県船橋市浜町2―1―1　ららぽーと内「ららぽーと富士通パビリオン」☎0474-33-1188●入場料1200円●平成4年1月15日まで（1月1日以外　無休）

スタックマガジン社から毎月発刊されている電子マガジン『FILO』が面白いぞ。

マッキントッシュのハイパーカードを使って構成されている、フロッピーディスクによる情報メディアなのだが、その扱う情報のトンガリ方がタダモノではない。最新号の内容をいくつか並べてみよう。『ヴァーチャル・リアリティー辞典 演出／高城剛』『インタビュー・詩人・清水哲男"MAC顔とPC顔"』『脱原発』『アマゾンのインディアン訪問記』『女子高生のリアクションシリーズ／作・演出・構成／すぎやま音楽事務所』『ノストラダムス・ドリーム』…ねー、一度はみてみたくなるでしょ？

実際の内容も、なかなかニューエイジしてて硬軟取り混ぜて楽しめる。読者はマウスを使用して、見たいページを開いて行くわけだ。ハイパーカードの機能を活用して構成してあって、関連記事にジャンプして読み進めるようになっている。(ハイパーカードというのは文字、音声、映像など多種類の情報をマック上で同列に扱えるようにするソフトウェア) ところどころでタイミングよく効果音や音楽が鳴ったりする(弟切草みたいな感じ)のもなかなかよろしい。





▲ちょーど取材した号がヴァーチャル・リアリティ特集というタイムリーさ。日本国憲法特集も、憲法の全文が収録されているうえ、憲法クイズゲームもついている。「ケンポーのタツジン」と書いてあるからアクションゲームかと思ったぞ(笑)。

例えば湾岸戦争の記事では、兵器がマップ上を移動したりといった工夫もあって、紙という数千年の歴史を持つ媒体に対抗する、電子メディアの優位性を徹底的に追及しようとする製作者のイキゴミがヒシヒシ伝わってくる出来栄えだ。フロッピーディスクマガジンというと今まではコンパイルがＭＳＸ版で出してた『ディスクステーション』など、ゲームやコンピュータ情報に限定されていた感があるけど、ここに初めて本格的なジャーナリズムを取り込んだものが出現したわけ。マックのようにマルチメディア指向のハードウェアが台頭してきて、またメディアもCDやLDがコンピュータの世界で活用され始めている。電子出版はますます要注目だ！

●『FILO』●スタックマガジン社●月刊・購読料年間￥20000●マッキントッシュ

HIP!

P. Com. SOFTWARE

『FILO』原発から女子高生まで……ニューエイジ電子マガジンはマッキントッシュで読む！



▶現在建設予定の大橋を眺めながら前進を続ける。左横を弁っているのはクィーンエリザベスII世号という豪華な設定。計器盤や操舵輪はすべて本物だ。



豪華クルーザーに女の子を乗っけてパーティー……なんてバカヤローなハナシをよくきくが、万馬巻を100回連続してアテないかぎりそーいうことに一生縁のないワタクシ達に、神様があたえたもうたものが、体感ゲーム、のハズなのだ。

超リアルな大型船の体感マシンがどっかにないかなあ……と、思ってたら、ありま記念。いや、ありました。

郵船海洋科学という会社が作りだした操船シミュレーターがそれだ。

何と7台のワークステーションコンピュータをリンクして、前方240度という(実際の船舶で得られる視野とほぼ同じ)、大型スクリーン一杯にCGが映しだされる。

これは船の運転の訓練よりも、海上都市の建設シミュレーションのために作られたものだ。架空の建造物をＣＧ世界の中に作り上げ、そこに様々な船を走らせてみて船舶事故の可能性をチェックするものである。ものである。

現在のソフトでは、例えば瀬戸内海に建設予定の大橋の間を通り抜けたりできる。シミュレーターは動かなくても、画面が揺れるので本当に船酔いしてしまいそうな感覚だ。これのゲーセン版を作って欲しいものだが……。

SIMULATOR

『YMS操船シミュレーター』風や波の設定も自由自在、ゲーム感覚の操船シミュレーター登場。

'80年代は肉体マッチョの時代だったけど、'90年代は精神マッチョの時代。筋肉ではなく脳ミソを元気にするためのブレイン・フィットネス・クラブがちょっとしたブーム。現代社会のストレスを現代の尖端マシンを使って癒そうというわけである。

ここに、体感シアターのノウハウを導入したシステムが発表された。その名は『ＣＹＢＩＣ』(サイビック)・今まではバラバラに使われてきた人工現実感の様々なテクノロジーを、医者や大脳生理学者のアドバイスによってトータルに組み合わせたもの。

京都のフィットネス・クラブ「セリエ」に、その第１号スペースが設置されたから早速、体験してきたぞ。

壁面をマルチスクリーンで覆った小劇場くらいのスペース、被験者は上下左右に動く体感チェアーに座る。プログラムは３Ｄ音響とマルチ映像（光の明滅や波などの自然画と、ＣＧも多用したトリップ・ビデオ)、そしてそれにリアルに対応したチェアーの動きが楽しめる。

「スターツアーズ＋ドラッグ」といった感じのこのフシギ体験システム、これから全国展開するそうだから身近なところで出会えるかも。しばし待たれい。

●『ＣＹＢＩＣ』●(問)☎075・344・4071



▶ビジュアル体験としてはシンクロ・エナジャイザーを劇場空間に拡張したようなものか。20分ほどのプログラムを終えると頭はスッキリ。

BRAIN-WASH

『CYBIC』マルチスクリーン＋体感チェア＋3Dサラウンドの全感覚トータル・システムで脳みそコネコネ。

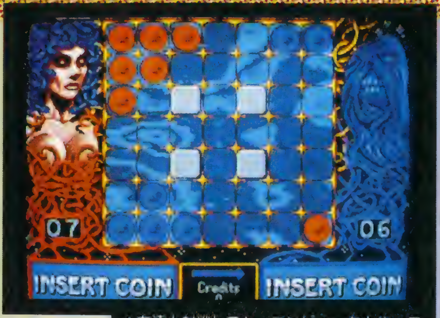
COIN-OP GAME
『ATAXX』
超争奪戦を巻き起こした'90年型オセロはテトリスを超えるか!?

学校帰りとか飲み屋のハシゴの途中に脳死状態でフラリと入ったゲーセンでは、頭に血管ウキ出さしてバリバリ打ちまくるゲームよりも、単純明快にナゴめるゲームがよろしい。

で、今月のオススメゲームは、これ。『アタックス』。

ゲームシステムは実に単純明快、オセロのように2色の石を交互にマス目に置いて行くだけだ。オセロの場合は挟んだ石が自分の色になるわけだが、これは自分がさわった石が自分の色になる……ただそれだけのルールだ。

しかしこれがおもしろい！アメリカのアーケイディアというブランドがこれのファミコン版を発表（『SPOT』というタイトルだった）するや、このゲームの権利は超・争奪戦になったそうだ。『テトリス』以来の〝落ちもの〟は一通り出揃った感があるが、単純な発想で巨億の富みを手中にするチャンスはまだまだあるようだ。落ち物の次はマス目ゲームが狙い目、かな？



▲友達と対戦しても、コンピュータとやってもおもしろいのだ。こんなカンタンなゲーム、なんで今まで思いつかなかったんだー！

P. C. GAME
今月の注目海外ゲーム
『VETTE!』
そっくりそのままインプットした実在の町をカーチェイスで遊んじゃえ！

HIP!

『VETTE！』はただの3Dドライビングゲームではない。データ上で完全再現されたサンフランシスコの街をコルベットを駆ってレースができるのだ。

対する車もF40やカウンタックと、相手にとって不足なし。

路地も思いつきで曲がれるし、相手の車と違うコースをとって先回りすることもできる。

歩道にあがれば歩行者をひいちゃうわ、するってえと警官はパトカーで追っかけてくるわと当たり前のことが起こる（笑）。赤信号を直進すればバスと衝突、反対車線を走ればバイクを跳ねてしまう。

難易度を初心者レベルにすれば自分の車は絶対に壊れないから、刑事ドラマの主人公になったつもりで大暴れ出来ちゃうのだ。

もちろん、シスコの街を擬似ドライブ、安全運転してナゴムのもよろしい。

●『VETTE！』●スペクトラムホロバイト社●マッキントッシュ



◀この情報量にして、すべてポリゴングラフィックというクォリティ。重力の設定を変えられるので、一番低くしたりすると、車がジャンプしてしばらく落ちてこないぞ。ちなみに通信で対戦も可能だ。

P·C·GAME
『SPACESHIP·WARLOCK』
VR世界をゲーム空間に創り出す、注目のクリエーターM·セーンズにジャックイン!!

マイク・セーンズはゲーム作家であり、また〝VR（ヴァーチャル・リアリティー）ゲーム・ブランド〟を標榜するアメリカのメーカー、リアクター社の若い経営者である。『ヴァーチャル・ヴァレリー』というゲームで衝撃的にデビューし、話題の的となった人だ。新作『スペースシップ・ワーロック』の発表タイミングに、多忙な彼をつかまえたぞ。

――新作の『ワーロック』もVRゲームを標榜してますね。

マイク「VR体験つまりゲームの中に入り込んだ感覚を得るためには、もちろん両目を液晶ゴーグル、全身をセンサースーツで覆うシステムが望ましいんだけど家庭でそういったシステムが遊べるようになるまではまだまだ時間がかかる。

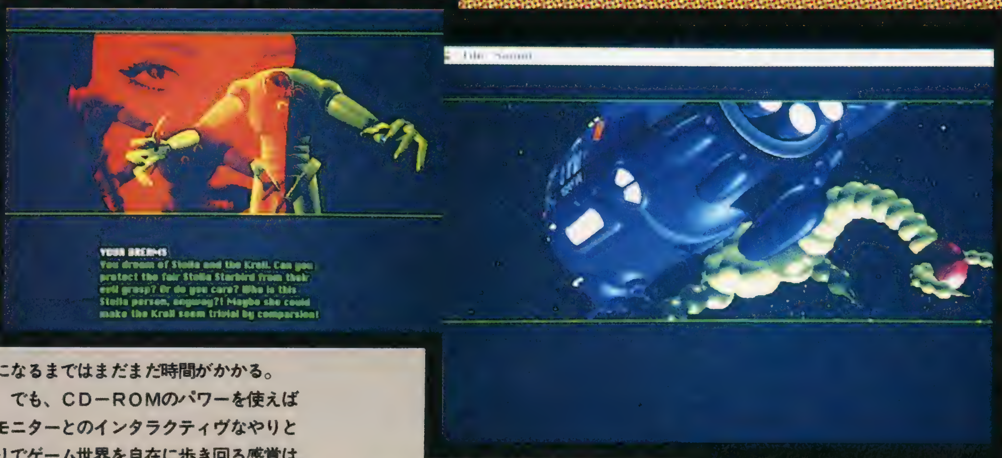
でも、CD－ROMのパワーを使えばモニターとのインタラクティヴなやりとりでゲーム世界を自在に歩き回る感覚はシミュレート出来るんだよ。

僕のコンセプトはそこにある。具体的にこのゲームは、宇宙旅行の冒険をシミュレートしたものだけど、マウスでいろんなところをクリックすることによってストーリーとは全然関係ない所での寄り道を楽しめるとこがミソ。

――CGを多用したビジュアル演出もなかなかスゴイですね。

「全くだね（笑）。実は僕は、ゲームを作り始める前はマーベル・コミックというところでコミックの原作を書いていたんだ。コミックのストーリーテリングのテクニックをゲームに導入してるんだ。

ゲームもCDの時代になると、僕みたいにほかのクリエイティヴ業界のノウハウを持った人間がどんどん流れ込んで来ると思うよ。ゲーム・マニアの目も肥えてくるしね！」



▲『スペースシップ・ウォーロック』はサイバーシティーから宇宙旅行に出かけた主人公が海賊船に捕らえられ……というストーリー（マックのCDロム対応）。日本でも輸入ソフトショップで入手できるが、家庭用マシンへの移植も熱望したい。

※マイク・セーンズは来日が決定している。8月28日(水)、パリオホール（問い合わせ☎03-3818-4151）にて『スペースシップ・ウォーロック』のショウイングと講演を行う予定。マルチメディアとVRのマニアは絶対参加すべし！

FILM

『ゼイラム』雨宮"未来忍者"慶太監督の新作SF映画, 製作快調。今度は"宇宙刺客(?)"だ!

卓越した未来感覚の映像を「未来忍者」で僕らに見せてくれた雨宮慶太監督の最新作が、この『ゼイラム』だ。

宇宙の凶悪怪物ゼイラム。他の生命体を吸収し、つぎつぎに姿を変える恐ろしい奴。そのゼイラムが地球に降り立った。

ゼイラムを追い、地球にきたのがバウンティ・ハンターのイリヤ。

追うものと追われるものの戦いの中に、何の関係もない地球人、配線工の神谷と鉄兵が巻き込まれる……というのが本編のプロットだ。

雨宮監督はメインのストーリーはギリギリまでシェイプアップし、それに盛り込むSF的なアイデアで勝負をかけるスタイルの作家である。今回の『ゼイラム』でも、それはいかんなく発揮されており、たてつづけのビジュアル・ショックで飽きない映画に仕上がっている。

例えば地球人に被害を与えずゼイラムを捕えるために、地球上の環境をまるごとコピーした疑似空間を作り、そこにゼイラムを誘いこむというアイデア。

また、ゼイラムは使い捨ての怪物みたいなものをカプセルにいれて持っておりそれを必要に応じて使う……などなど、ゲーム好きの雨宮監督ならではのネタも存分に盛り込まれているぞ。

ゼイラム自体のデザインも、なんかお侍になったエイリアンという感じで、『未来忍者』で見せたデザイン・センスがここでも光っている。オリエンタルな部分とアメリカ的リアルさが組み合わされていて思わずニヤリとさせられる。



とかく邦画のSFはつまらないと言われるけど、才能ある若いクリエイター達をまとめて、新しいアイデアで勝負してくる雨宮監督の作品は本当に期待できるのだ。秋ごろにビデオリリースの予定だそうなので、いまから予約するように。

ちなみにゼイラムを追いかけるイリヤ役は前にシードコンタクトのCFにでていた森山祐子。背が高く、大人っぽい顔だちの美女だから、そっちのほうも大いに期待していいぞ。(コマーシャルでは気付かなかったがこの人はけっこう巨乳である)。

ところでゼイラムは未来忍者のようにゲームになるのかしら?



▲ゼイラムとハウンティー・ハンター・イリヤ。キリンのビールケースをひっくり返しているあたりが、ミョーにリアリティを出している。雨宮監督といえばTVの宇宙刑事ものの仕事をしていたこともあるそうで、イリヤの活躍もなかなか楽しめそう。

INNER VALUATION

サイバーツールを脳波チェックで斬る

脳波でポン

『ビジネスマンのためのリラクゼーションビデオ』『マインドソース ストレス解消ビデオ』"リラックス・ビデオ"は本当に効くか?ソニーVSポニーキャニオン, 洗脳対決!

第2回

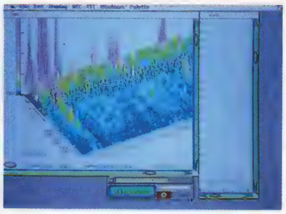
リラクゼーションがトレンドになってきた。一般ピープルはリラックスしようとアセってますますストレスをためちゃったりしてる。

そのブームにのっかって『リラクゼーションビデオ』なるものが各社から雨後のタケノコのように発売されてきた。

しかし、だ。ビデオ業界にだまされてはいけない。その昔、どんな手抜き映像でも"BGV"のサブタイトルをつければ売り物になった時代があった。どんなクソ映画でも"カルト映画"ってことにすれば売れちゃう時代があったのだ……。リラクゼーションというコトバを隠れ蓑にして、効きもしない映像を買わされちゃあタマンナイ……そこで、今回は実際に脳波をはかりながらこのリラックス・ビデオを鑑賞実験してみたゾ。



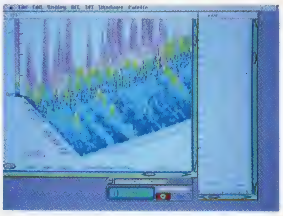




▲『マインドソース ストレス解消ビデオシリーズ』の画像と、それを見てる時の脳波画面。いや、予想に反して結構落ち着けるもんでやんすな。このビデオはロッシュ博士というストレス医学の権威が参加してる本格的なものだそうだ。●ソニー・ミュージック●ビデオ・LD●各30分・¥4300







▲『ビジネスマンのためのリラクゼーションビデオ/ハードな仕事でストレスがたまる時に』の画像と、脳波画面。こちらもかなり落ち着けるということが判明したが、低周波の脳波がやや乱れることがあった。それも心地よい刺激かも?●ポニーキャニオン●ビデオ●各30分・¥3000

結果は……うーん、なかなか効くじゃん。

ソニーとポニーという一流メーカーのものを取り上げたせいもあるけど、ちゃんと撮影した美しい風景を凝って編集してあり、純粋なビデオアートとしてもクォリティーが高いぞ。

この2作品で軍配を上げるとしたら、ソニーの勝ちかな。手前のストレス波(ベータ波)だけでなく、奥の波(視神経の動揺)も押えているところがマルだ。

結果:なかなかイイぞ

(協力/ランダム・エレクトロニクス・デザイン)

SUPER R·TYPE

7月13日発売　¥8500(税抜き)



かけ離れた世界を内包していた。

エイリアンの死骸で満ちた世界。狭い通路をコンテナが走り回る世界。崩壊寸前であちこちで爆発が起こる世界。ゴミ捨て場。

こうした体験した事の無い世界に皆興奮し、胸躍らせた。その原色を多用した鮮やかなグラフィックはどぎついというよりも、むしろ、それゆえに美しいのであった。

そうした中でも、ヤマ場中のヤマ場と言えるのが巨大戦艦との死闘である。

このステージを通して戦う一画面には収まらない巨大な敵は強烈なインパクトをプレイヤーに与えた。今では、巨大戦艦は出て当然の感があるが、このように多くの追随者を生み出す程のパワーを「R-TYPE」は持っていたのである。キャラクター群も圧倒的な迫力で見る者に迫った。

グロテスクなエイリアン、女性の生殖器をモチーフにしたボス、胎児、菌類。気持ちが悪いと言ってしまえばそれまでだが、だからこそ胸に訴えるものがあったのだ。

このように「R-TYPE」の世界は正に「異次元」そのものであり、メカニカルでありながら有機的、そしてグロテスク、エロテイックという一種異様な雰囲気を持っていた。

R-TYPE II

多くのプレイヤーに支持され、その世界観、フォースのアイデアについて様々な模倣者を生んだ前作の後を受けて「R-TYPE II」は登場した。

「R 9」は「R 9改」となり、性能がアップした。まず前述の三種のレーザーの他に、スプレッド、サーチの二種類のレーザーが加わった。また前作において、その使用が大きなポイントとなっていた強力「波動砲」がさらにパワーアップし、「拡散波動砲」が撃てるようになった。

前作の8面に対し、「II」では6面と面の数こそ減ったものの、密度は決して薄まることはなかった。原色を使った派出な世界が、「II」では、茶を多用した渋めのグラフィックになったが、その描き込みは凄く、「異次元」のイメージを倍加させた。

ステージ構成も前作からの期待を裏切らない。グロテスクな水中生物が蠢く世界。巨大戦艦が次から次へと登場する世界。ブロックが移動しルートが変えられてしまう世界。

そして、キャラクターも同様だ。前作と対になる形として男性の生殖器をモチーフにしたもの。高速スクロールする中で闘うボス。前作同様、壁を作り、また壊していく敵など。

どこをとっても「II」を待ち望んでいたプレイヤーを裏切らない、「R-TYPE」の正統な後継者だと言えよう。

そして…

現在のシューティングに多大な影響を与えた「R-TYPE」。そして「R-TYPE II」。あのゲームセンターでの異次元体験が今度は家庭でも味わえる。

それがスーパーファミコン版「SUPER R-TYPE」である。これは業務用「R-TYPE II」からの移植であるが、単なる移植には留まっていない。本家アイレムがアレンジを施した、まさしく「R-TYPE」の血を受け継いだソフトなのである。

まず「R-TYPE」「R-TYPE II」共に定評のあるグラフィックではあるが、ここでもその力は十二分に発揮されていると言えるだろう。これは自分の目で確めてみて欲しい。そしてステージであるが、これぞ「R-TYPE」と言わんばかりのメカニカルでグロテスクなイメージは健在だ。そして、新たに二つのステージが追加されたが、これが世界観をますます膨ませている。宇宙空間で惑星やアステロイドの近くを通過して戦うステージ。荒廃した基地、そして廃棄物処理場。これらの世界が初めてプレイする者はもとより、「R-TYPE」「R-TYPE II」とプレイしてきた者をも魅了することだろう。なぜなら、それがまぎれもない「R-TYPE」であるからだ。

そして今回の移植の際、難度調整のオプションモードが付加された。業務用、特に「II」は初心者には難しく、手が付けにくいという面があったが、この度は家庭用ということで広い範囲の人が楽しめるようになった。

業務用「R-TYPE」「R-TYPE II」そしてスーパーファミコン版「SUPER R-TYPE」と形は変われど、その描いてきた世界のスタンスは同じだ。

それは、「異」なる者との争いである。決して人類とは相容れる事のない者との戦い。彼らは、おぞましき姿をしているが、そのため美しくも見える。こうしたものに我々プレイヤーは魅せられる。そうした「異」なる者との遭遇を「SUPER R-TYPE」は可能にしてくれる。それが「R-TYPE」シリーズと他のシューティングゲームとの決定的な差なのである。

「R-TYPE」の世界は拡がりこそすれ、小さくはならない。我々は今、その巨大な「異次元」へと足を踏み入れる所なのだ。

◎進化するR-TYPE

その世界観の変遷

「R-TYPE」
このエポックメイキングな作品は独自の世界を持っている。
それはいかなる世界なのか。
そして、「SUPER R-TYPE」はそれを受け継ぐ者なのか。



R-9

「R-TYPE」は正に画期的なシューティングゲームだった。平凡なパワーアップシューティングが多い中、他とは違う何かをこのゲームは持っていた。

フォース……この天才的とも言えるアイデアが当時のプレイヤーたちを虜にしたのだ。「フォース」は言ってみれば自機のオプションである。この「フォース」は無敵であり、敵の弾を消すことが可能である。そこで自機「R-9」に装着することによって無限バリアの役割を果たした。

また「フォース」を装着すると「R-9」は対空、反射、対地レーザーを使うことができプレイヤーはその美しい軌跡に魅力を感じた。そして「フォース」を前後に付け換えることでレーザーを前後に撃ち分けることも可能だった。

こうして、弾よけがシビアでなく、後方からの敵にも対応できる能力を持った「R-9」に対してステージ構成は、それに沿った斬新な物であった。

その世界観

多くのシューティングゲームは宇宙を舞台とし、メカニカルなイメージを持っている。しかし「R-TYPE」は、そうした物とは



主人公エリナの表情だけで675パターンもある。こんなことしていいの？

と疑問に思って「メタルスレイダーグローリー」のことを調べたら、まだまだあった不思議の数々。✖それはそれはファミコンソフトとは思えないほどの圧倒的ボリュームに驚いたのでした。✖なにせ、登場するシーンの数は368種類でしょ。✖で、それを描いたメイン画面は437種類でしょ。✖ＢGMはこともあろうに61曲もあった。これは相当スゴイに違いない。✖ゲームを解くだけじゃもったいない。✖こんなゲームのこだわりは、一冊の本にしてまとめるべきだ！と考えたのでした。✖というわけで「メタルスレイダーグローリーファンブック」が8月下旬に発売されます。✖「メタルスレイダーグローリー」の魅力、あますところなく伝えます。

エジプトはナイルの賜物。

メタルスレイダーグローリーは努力の賜物。

メタルスレイダーグローリーファンブックはこだわり情報の賜物。

METAL SLADER GLORY

メタルスレイダーグローリーファンブック

- 予価1300円（税込み）
- A5版128ページ
- HIPPON SUPER!編集部・編
- 成沢大輔・著
- 8月下旬発売予定

JICC
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部

新しい攻略本のカタチを確立!!

シムシティーのすべて

君も必ず50万人を突破できる!

HIPPON SUPER!編集部編/定価800円



50万人都市メガロポリスが誰でもできる100のアドバイス。地区配置の原則、正しい電力の使用法、ムダのない交通網、マップの上手な利用法など基礎・データ編、住宅地区、商業地区、強力な警察など建築物パーツ編、波うちぎわは整地できるなんて知ってた?交通と警察は赤字の母、土地を節約しながら電線をひこう、災害が起きてもあわてずすぐポーズなど攻略レクチャー編収録。

ドラッケンのすべて

プレイの臨場感がもっと深くなる

HIPPON SUPER!編集部編/定価880円



スリルに満ちたドラッケンワールドの冒険を堪能する導きの書。充実したマップ&データがゴールを保証。さらに完全3Dのそのプレイの迫力を究極まで引き出す、幻想世界のイマジネーション。誰も知らなかったドラッケンの歴史、物語りを掲載。敵キャラを打ち倒したときの興奮が、マイキャラが死んでしまったときの痛みが、君の脳天でスパークする!

超(ハイパー)ファンタジー宣言!!

ウィザードリィ 小説アンソロジー

お待たせしてて、誠にあいすみません

佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山/予価1200円
7月中旬発売予定

いまかいまか、いまかいまかと気をもませている小説アンソロジー。ごめんなさい。まだ出来ません。各人、追い込みに必死でがんばってはいるのですが、より高い作品の完成度をめざして、もう少し時間を下さい。おくれててほんとうにごめんなさい。

神話世界の旅人たち

ケルト・北欧編

健部伸明・著/田中光・画/予価1650円
7月中旬発売予定

北の神や民のことを知りたい。厳しい自然の中で生まれ育った彼らは、私たちとは明らかに違う道のりを歩んできました。遠い昔に心を駆せる時、この一冊が格好の共になる。本誌好評連載に大幅加筆。さあ、はるか昔の北へ旅立ちましょう。

この秋、続々登場!!

小説 爬虫類戦記

原作・今泉 基/榎戸洋司・著/予価1100円

爬虫類が跳梁跋扈する異世界を舞台にした書き下ろしオリジナル冒険ファンタジー。TVゲーム制作者によるディテールこだわり作品。

メガドライブ シミュレーションバイブル

CB'S PROJECT/予価1650円

アドバンスト大戦略、ラングリッサー、バハムート戦記、三国志、マスター・オブ・モンスターズ、斬〜夜叉円舞曲、シーザーの野望などの完全攻略法!

テーブルトークRPG入門

健部伸明+怪兵隊・著/予価1500円

マニアに根強い人気を持ち、いままた一般にも流行しつつあるボードゲームの入門書。初心者向けにテーブルトークRPGの楽しさをやさしく理解できるように解説。

JICC ジック

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621 ※定価は全て税込です。

SONIC THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



話題のニューヒーロー、ソニック・ザ・ヘッジホッグ。メガドライブから新登場!

スリリングなことが大好きなニューヒーロー"ソニック"。Dr.エッグマンの野望をうちくだけ。

- からだを丸めて超音速で回転移動するローリングアタックが得意ワザだ。
- ループ移動や垂直壁上りもできるんだぜ。
- ウルトラ大ジャンプや壁ブチ抜きアクションで敵をやっつけるぞ。



リングは得点UPとバリアーになるゾ!

宿敵Dr.、エッグマン登場。



●メガドライブ専用ゲームソフト

7/26発売 ¥6,000(税抜標準小売価格)

MEGA DRIVE 16-BIT メガドライブ



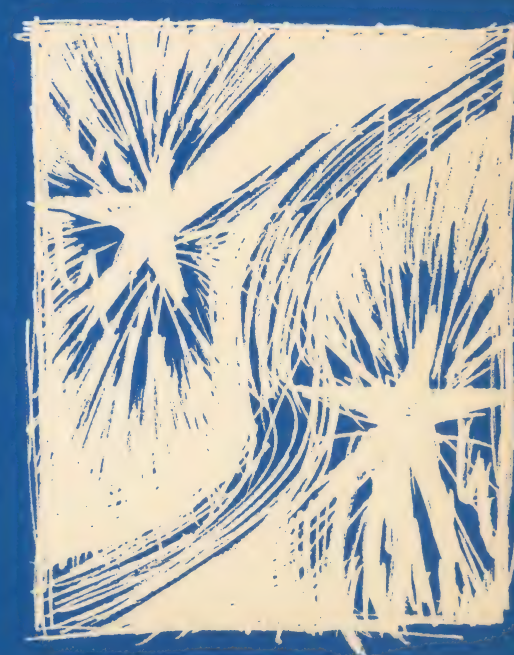
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話.03(3742)7068 お客様サービスセンター

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号の10本!!



このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'91年5月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46〜P55のレビュー内容を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。

●16文字で144行。12文字までの小見出しを文頭に1つ（文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●次の締切は8月4日(消印有効)

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部レビュー係

Illustration　ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ　GG…ゲームギア　の略です。

SFC

HOT GAME REVIEW

SUPER R-TYPE

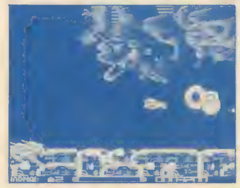
文・早川洋

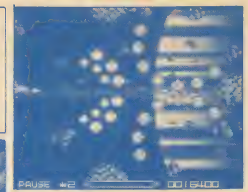


■アイレム■７月13日発売
■￥8500(税抜き)

業務用「R―TYPE　II」の移植版。全7ステージ。無敵のアイテム「フォース」を駆使して進んでいく横スクロールシューティング。フォースをつけることによって自機「R―9改」は5種類のレーザーを使用できる。また強力な「波動砲」のバージョンアップ版「拡散波動砲」も装備された。ステージにはオリジナルステージが付加され、ボスも新しいものが登場する。ストーリーは「R―9改」が新生バイド帝国を叩きつぶしに行くというもの。難度調節付き。

●容量：8M
●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：1P専用





↑フォースの前後への付け換え、適所での波動砲の使用が攻略のポイントにはなる。
←オリジナル版と比べるとかなり簡単で、無理やり進むこともできるようになった。

アイレムらしさとは

ゲームには様々なジャンルが存在して、アクション、RPGなどと共にシューティングもそのジャンルの1つである。しかし、全てのシューティングゲームを1つのジャンルだけに押し込めて分類してしまってもいいのだろうか、と思う。

パッと見の違いだけでも、縦スクロールのものもあれば、横スクロール、3Dのものもあるわけだ。パワーアップでバリバリ進むタイプもあれば、シビアな弾よけを要求されるタイプもある。一口にシューティングと言ってもその中において、いくつにも分派するのは、ちょっと見ればすぐ分かる。

そうした目でシューティングゲームを見るとメーカーごとのカラーと言ったものが浮かび上がってくる。例えば、コンパイルの「爽快さ」、コナミのいい意味での「大味」な所、あるいはステージの「多彩」な部分がそれぞれの特徴として挙げられると思う。

それらに対して、アイレムシューテイングのカラーは､その｢緻密さ｣にあるだろう。

もちろん「フォース」「ポッド」などの卓越したアイデアも特徴であると言えるが、それを有効に使うための精緻な構成がやはり特記されるところであろう。

「緻密」であるという事は、言い方を変えると「やれば何とかなる」事だとも言える。アイレムのゲームは難しいとよく言われる。しかし、みんなアイレムのゲームでよく遊ぶ。これは、こうした「やれば何とかなる」点がプレイヤーを遊ばせてくれるからだと思う。

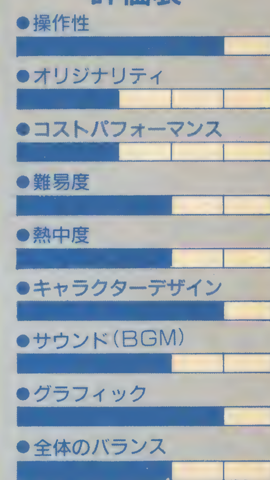
「R―TYPE」や「イメージファイト」をプレイすると信じられないぐらいの数の弾や敵の編隊が出現する。これが普通のシューテイングなら単に目茶苦茶なだけなのだが、アイレムの場合にはそこが計算ずくで作られているのである｡つまり｢フォース」なり「ポッド」なりの存在を前提とした巧妙な構成が採られている。そのため、一見クリアが出来そうになくても「やれば何とかなる」のである。これは他のアイレムのゲーム「ドラゴンブリード」や「Xマルチプライ」などにも言える事である。しかし、あまりに緻密な構成であるがために、そこにはある程度のパターンといったものが存在する。だから、少なくともそのパターンを実行できるだけのテクニックは必要であり、難度は低いとは言えないのである。

そこでこの「SUPER　R―TYPE」であるが、はっきり言ってしまえばこの「緻密さ」の系譜にあるゲームではない。そのためにパターン性はかなり希薄になっており、確実に難度はオリジナル版からは下がっていると言えるだろう（難度調整があるのでここではノーマルが基準）。この点は、今までアイレムのゲームについて来れなかったプレイヤーに門戸を広げたということで評価できる。が、あまりに普通のゲームにまとまってしまっているのではないか、というのが率直な感想だ。もっと「R―TYPE」らしさを残した上で初心者にも上級者にも楽しめる作品は出来なかったのか。もしそれを難度調整で済ませたというのなら、それは手抜きと言わざるを得ない。それを「緻密」な構成で行うのがアイレムらしさなのではないだろうか。アイレムはそれが出来るメーカーだと思うし、今回もそう期待していただけにいささか肩すかしを喰らった気分である。

グラフィックについて触れておくと描き込みはすごいと思う。しかしいい線を行っているのに、スクロールちょっとぎこちないところがある。またデザインの方もあいかわらず、それらしいグロテスクでメカニカルなものが多いが、それぞれちょっと小振りなのが気になるところだ。全体的な印象としては、すごいグラフィクなのにチマチマした感じ、とでもなろうか。その中で、かなりの完成度で仕上がっているのが5面のボスのところだろう。高速スクロールも滑らかだし、ここはアーケードに一番近いと思う。全部がこのクオリティーで仕上がれば、このソフトも破格に出来のいいソフトと言われたことだろう。あとオリジナルの1面、及びそのボスはあまりにも「R―TYPE」らしくなく、余計だと思う。それならもっと他の面を何とかして欲しかった。

その他、気になるのはあの男性性器をモチーフにしたボスがカットされてしまったこと、ボス前でモザイクで面が切り換わりテンポが狂ってしまうことだ。総評として、上級者はすぐ終わってもいいなら、初心者は興味があるならといった所か。

評価表



キッズやイージーのモードは業務用で遊んだ人にとっては簡単すぎると思う。どちらかと言えばそれ以上のモード、ノーマル、ハードに遊びがいがあるのでは。それらで遊び込める人にとってはコストパフォーマンスはもっと高いものになるだろう。上級者向けソフトである感は否めない。

とは言え、僕の書いたこの文は実は好きな娘をついいじめてしまう男の子のようなものだと思ってもらえばありがたい。

（投入時間／6時間）



早川 洋

現在、就職活動真っただ中の大学生。22歳。しばらく見ないと思ったら、忘れた頃に編集部に来るのが得意技。最近は着慣れぬスーツを連日着用するので肩が重い。またダイレクトメールがたまってしまいその上に寝ないと安眠できなくなってしまったのが今の悩み。トントンが実はメスだったことを聞いて、もしかしたら自分も女ではと疑い始めている。

機動戦士ガンダムF-91フォーミュラー戦記0122

文・猪野清秀



■7月6日発売■バンダイ
■¥9500(税込み)

初代テレビシリーズの「機動戦士ガンダム」から十数年。一つの世界を作り上げ、数多くの人々の心を引き付けたガンダムシリーズ。その最新作の劇場映画「機動戦士ガンダムF-91」が、スーパーファミコンに移植された。基本はシナリオクリアタイプのSLG。映画のストーリーにそったシナリオを、敵味方同時移動のマップ画面と、リアルタイムの戦闘画面でこなしていく。さまざまな敵モビルスーツの攻撃に耐え、君は最後まで生き延びることができるか?

●容量：8M＋64KRAM
●ジャンル：SLG
●ROM完成度：90%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑戦闘はRPG風。敵の距離にあった武器を選んで発射!アニメーションが楽しいぞ
←オープニングやシナリオの開始時にはアニメーションと会話でストーリーの説明がある

おお、ザクだよ、ザクがいる!

『機動戦士ガンダム』。懐かしい響きだ。初代ガンダムにはかなり惚れ込んだ記憶がある。テレビの再放送は何度も見たし、三作の劇場版もすべて見た。プラモデルは一時間以上並んででも買った。初代ガンダムのプラモデルが発売された時は、行列がどこの模型店でもできてパニックになった事すらあったのだよ。

その初代ガンダムの中で僕がもっとも好きだったMS(モビルスーツ。人間が乗る大きなロボット)は、ジオン軍の「ザク」だった。

「ザク」はジオン軍の初期の量産型MSで、戦争序盤には大活躍し、MSそのものの重要性を地球連邦軍にしらしめた。そして非常に柔軟性に富み、宇宙だろうが地上だろうがどんな場面にでも「ザク」は現れた。量産機に必要な条件はすべて備えていたMS。主役が乗っているガンダムなんかよりも数倍好きだった(連邦軍MSではジムが好きなのさ)。

『F－91』では「ザク」が活躍した一番はじめの戦争(1年戦争)から30年以上が経過したという設定になっている。初代ガンダムの主人公、アムロ・レイもシャア・アズナブルも出てこない(当然か)。

これじゃ「ザク」も出てこないよなあ、と思っていたらバッチリいたのだね、これが。おまけに1年戦争で「ザク」と共に活躍した「リックドム」や「ゲルググ」までいるじゃないか。嬉しいねえ、まったく。旧友に久々に会った気分だ。涙が出てきたよ(笑)。

テロ組織オールズモビルは通だ!

「F－91」は地球連邦政府の政策をよしとしない、かつてのジオンの流れを組むテロ組織「オールドモビル(OM)」と、それに対抗する連邦軍組織掃討部隊との戦いをテーマとしている。このOMという組織、1年戦争のMSファンがいるらしい。彼らが使っているMSは「ザク」などの、1年戦争のものに外見を似せているのだ。もちろん中身は最新型だけどね。いや、本当にいい趣味持ってるよ。再び「ザク」や「リックドム」と戦えるとは思わなかったぜ。もちろん後半になると新型のMSが現れてくるけどね。

燃え上がれ、ガンダム!

ゲームはシナリオ進行型になっている。一つのシナリオで敵(OM)のMSをすべて撃破すれば、めでたくシナリオ終了。次のシナリオへ進むことができる。プレイヤーが操るMS(「F－90」や「F－91」)がやられてしまうとゲームオーバー。シナリオが始まる際には、キャラクター達の会話があり、シナリオの進行によって話そのものがどんな風に進んでいるかが分かる。映画を観ている感じでゲームを進めることができるのだ。

シナリオが進むにつれて、プレイヤーが操るMSも強くなっていく。はじめは開発途中の「F－90」だ。シナリオクリアをすると、新しい武器が装備されより強力になる。MSが進化するのである。そして後半になるといよいよ最新型MS「F－91」も登場するのだ。先を楽しみにしてプレイができる。

ゲームそのものは、敵の編隊と接触するまではマップ画面上で、同時に移動するタイプの一般的なSLG。敵編隊とぶつかるとリアルタイムの戦闘になる。ノリはフライトシミュレーター。レーダーに映った敵のMSを見ながら移動し、攻撃範囲内に補足できるようにする。攻撃はAボタン。どの武器を選ぶかはRPGのように選択して行う。うまい移動をすれば、一度に複数の敵MSを撃墜することもできるのだ。

攻撃の時には選んだ武器にあったアニメーションが表示される。一編隊の敵MSすべてを倒せば再びマップ画面に戻る。すべての敵編隊を倒すまで戦いは続く。

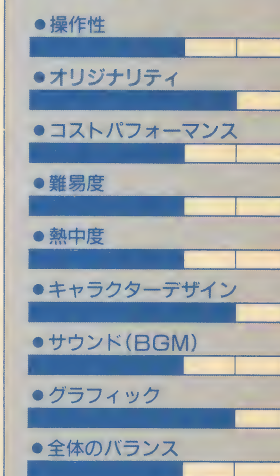
画面はきれい、しかし……

プレイヤーのMSが撃ったビームライフルのビームが、避けようとする敵MSのどまん中を貫いたとき、思わず「やった!」と叫んでしまうのは多分僕だけではあるまい。それほど、映像的には優れているといえよう。

けれどもこれをすべての戦闘で、いちいち見なければならないというのはどうだろうか。新型MSが出てくるまでは、うざったく思えてくるに違いない。切り替えスイッチがあればよかったのだが。

画面に限らず、ゲーム展開そのものが少々単調な感じもするが、それは気のせいかもしれない。ガンダムファンや「F－91」の映画を観た人にはプレイする価値はあるだろう。

評価表



操作性は可もなく不可もない。フライトシミュレーター感覚の戦闘部分は、結構斬新に見えたのでオリジナリティを4にした。熱中度の3は、ガンダムを多少なりとも知っているのなら、ということ、『F－91』を観た人なら、4くらいはいくだろう。

ビジュアル面では全体的に優れているが、それが逆にうざったく感じるかもしれない(特にアニメ部分)。それと、ゲームの進行そのものが単調にならない工夫がもう少し欲しかった。贅沢かな?

(投入時間／約5時間)



猪野清秀
「本格的なSLGが出るまではSFCは買わないでおこう」と堅く決心したものの、今回の原稿の依頼のためあっさりと買い込んでしまった。急な話だったので、ソフトにまで手が回らずソフト無しの状態。ううっ、貧乏は辛い。MDの『A．大戦略』も欲しいのだが…やっぱり某社からの"大戦略III90 別冊の売行き次第だな。みんな、買ってねっ!

ファミリーサーキット'91

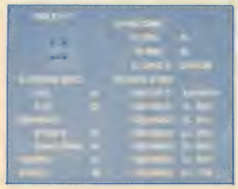
文・内田　聡

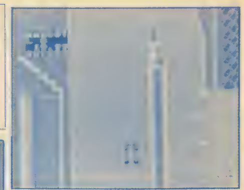


■ナムコ■７月19日発売
■￥7800(税抜き)

1988年１月に発売された同名ゲームの91年版。ターボのブースト圧やハンドリングなどを好みの程度にセッティングし、耐久やスプリント等のレースを戦うという基本的なゲームデザインは前作と全く変わらない。が、あらゆる点で改良と改善を重ねられた本作は、前作の続編というよりはパーフェクトなパワーアップ・バージョンというべき仕上がり。車を〝駆る〟楽しみと同時に、〝つくる〟ことまでも楽しませてくれる、こだわりのレースゲームだ。

- ●容量：5M
- ●ジャンル：レース
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：１P専用





↑いまいましい障害物がなくなり、コースアウトしても復帰できるようになった

←ギア比やウイングの角度などをコースによって自由自在に変えることができる

ゲーム界のF１マシーン

例えばカローラ。このような車は、誰が運転しても〝車に乗るというのは、こういうものですよ〟と分かる作りになっている。何時(いつ)、誰が、どこで乗ってもそれなりに楽しい。万人向けなのだ。

だけど、それに飽き足らなくなった人は、極端なものを求め始める。

例えばF１マシーン。これは他の全ての要素を顧みずに、ただ速く走り速く曲がることだけを追及した車。普通免許の所持者はこの車に乗っても楽しいとは感じないはず（乗りたくても乗れないが)。フツーのヒトではまともに発進さえ出来ないような、手ごわい車に作り上げられているのだ。ただ、乗りこなすだけの技術をもっている者や本当に乗りたいと熱望している者にとっては、その手ごわさが得難い快感だったりする。

前作の初代ファミリーサーキットを車にたとえると、2シーターの市販スポーツカー。誰でも頑張れば乗りこなせた。

だけど今回の'91年版は、前作程度の扱いやすさを残しつつ、一方で実に過激に進化している。たとえるならまさにレーシングマシーン。ハンパな遊び方許されんぞ！

セッティング命！

- ・エンジンの耐久性。
- ・回転数の限界。
- ・加速と最高速の振り分け。
- ・ウイングの角度。
- ・オートマチックミッションにした場合のシフトアップの回転数。
- ・サスペンションの調整。
- ・前後左右のタイヤのチョイス。
- ・全６段にわたるギア比のセッティング。

これらの数値を全て自分で決定し、マシンを仕上げていく。たとえば、これらの数値がゲームの飾り程度のものであったなら、とりたてて騒ぐ程のことはない。だけど、全てこれ、プレイヤーの車に影響を与える掛け値なしの数値なのだ。

これは尋常ではない。なぜか？

全てのセッティングをバランスのとれた、走るサーキットに見合うものにしないと、他車と競えるようなマシンにならないからだ。コンペティティブなマシンに仕上げようとすると必然的に、各部のセッティング数値が車に対してどういう影響を与え、自分のウデやサーキットにマッチするかを考えていかねばならないのだ。

まごうことなき本格派

つまりこのゲームは〝レーシングマシンでサーキットを走る〟ということを、思いっきり等身大でシミュレートして見せたゲームなのだ。

全速でコーナーに飛び込んでいくだけがレースではなく、マシンのち密なセッティングとコースに対する戦略が合わさって、初めてグリッドにマシンを並べる意味がある。

故にこのゲームは、本番のレースを走っている時間より、セッティングを決めるために試行錯誤するフリー走行時間のが長かったりする。〝考える〟時間が異様に長いのだ。

だけど、それがいいんだ！　実際のレースとはそういうものだし、考える時間が長いというのは、分かるヤツには分かる、レースの見えざる楽しみなのだから。

今までレースにおけるセッティングというものを、ここまで追い込んだゲームはなかった。その楽しみを知る者にとってこのゲームは、砂漠で見つけたコップ一杯の水のように、その渇きを癒してくれるに違いない。おぉ、大げさ。

車を〝つくる〟

そうなると、セッティングなんぞなんのことやらよう分からん、という初心者を排斥しているゲームにも見えるが、そんなこともない。

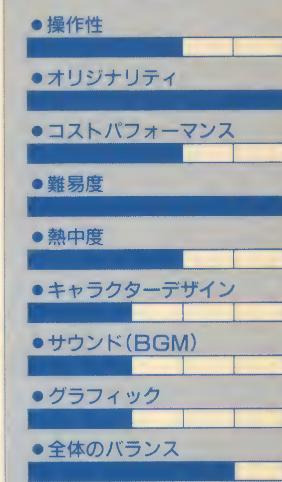
予め(あらかじ)８種類のタイプの車がプリセットされており、セッティングがめんどくさい人はそれを利用すればよい。

前作ではムカつきのもとだった、コース上でのあのいまいましい障害物もなくなり、格段に走りやすくなっている。リアタイヤをコースアウトさせると途端にスピンするとか、エンジンやシフトチェンジの音がとても生々しくなった、など細かい部分でのクオリティも確実にアップしている。

だけど、やっぱりこのゲームはセッティングの妙味を心底味わえる人にこそおススメしたい。レーサーの言う、車を〝つくる〟という概念をモニター上で垣間(かいま)見せてくれるだけの品質をもったソフトだから。また、自分なりの考えで車をつくっていくことこそ、このゲームの正しい遊び方だと思うから。

このゲーム自体が市販車というより、〝レーシングマシン〟なんである。

評価表



アップヴュータイプのレースゲームというものに疑問を抱かない人には、最高峰のレースゲームだといえる。が、レースとはサーキットを速く走ることなり、とだけ理解しているフツーのユーザーには、価格分は楽しめないおそれもある。

前作から倍の価格アップは主に、分かるヤツなら分かる、という部分に注ぎ込まれているからだ。

ただ、セーブが可能になったことも含めて、ゲームとしての完成度はパーフェクト。それが分かる人にはぜひプレイしてみて欲しい。

(投入時間／10時間)



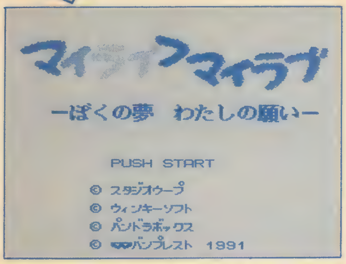
内田　聡

世界ＧＰは４輪も２輪も中盤戦に突入。週末が待ち遠しくてしょうがない今日このごろ。が、セナの圧倒的な速さとフェラーリの醜態はＦ１の緊張感を弛緩させた。その分今年は２輪のＧＰ500が素晴らしい。毎回ビデオに落としつつ、食い入るように見ている。シャンパンシャワーの味って、この世のどんな酒よりもおいしそうに見えるよね。

※このゲームはシャープＣ１には対応しません。

マイライフ・マイラブ

文・いしあい和世



■バンプレスト■8月3日発売予定
■¥9600(税抜き)

戦争ものばかりがシミュレーションじゃない。人生だってシミュレーション。そこで今度バンプレストから発売されるのが、サイコロ振ってコマを進める、スゴロクタイプの人生シミュレーションゲーム。その名も『MY LIFE MY LOVE』。自分と同じデータを持つ、もうひとりの自分をゲームの中に誕生させて、人生最初からやりなおそう！　後悔していることはゲームの中でクリアにしよう。はたして、もうひとりの自分は、いかなる人生を切り開いてゆくのか！

●容量：2M
●ジャンル：ボードゲーム
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑ゲーム中の人生　バッドデイ、グッドデイ、選んで進めるのが嬉しい。今日は何をしようかな
←情報が多くて、長いひらがなが読みにくいコマンド画面。試験をパスして資格を取ろう！

もうひとりの自分って…

先日、24回目の誕生日をむかえたセクシーライターいしあいです。24年も女やってるとイロイロあるわけですよ。毎日が反省よ。「昨夜は飲みすぎちゃったな。3件目から先はぜーんぜん記憶がないわ」とか「先月はカード使いすぎちゃったわ」だとか「どうしてこんなにツマンナイ男とやっちゃ…」じゃなくて、えぇっと、と、とにかく大人は大変なのよ。まあ、『HIPPON SUPER！』を読んでるゲームキッズのみんなも、大人になればわかるわよ。ウフフ。で、そういった反省だとか後悔なんてのがたまった時に、ふと「もう一度最初から人生をやりなおすことができたらいかがなものかしら？」と考えたりするわけです。

これは物理的にいうと、とっても無理な話で「人生まだまだ長いわよ」と、開き直るしか手はないんだけど、もしも自分と同じデータを持つもうひとりの自分が存在していたら…。そいつがどんな人生を歩んでいるか、ものすごく興味深いわよね。えっ？　そんなの気味が悪い？　なに言ってんの！　興味深いのよ！　私がそういってんだからそうなのよ。フフン。そこで今回の『MY LIFE MY LOVE』に話が行くわよ。いい？

このゲームの中にはもうひとりの自分が入ってんのよ。驚いた？　ちょっとお、もっと感動しなさいよ！

いしあい教育ママになる

例えば、ゲーム開始時に主人公の設定（データ）を自分とまったく同じにする。するとゲームの中にもうひとりの自分が誕生する。あとはサイコロ振って、コマを進めてゲームの中の自分が成長してゆくのを見ているダケ。

ようはこれだけのゲームなのよ。でも不思議とはまる。それはなぜか。ゲームの中の自分に対して多大な感情が入り込むからなのよね。もうひとりの自分が自分そのものになってしまうの。主人公が幼い頃は違うの。自分の子供のような気持ちで見守っている。

ノーマルデイっていう日があって、その日は何をしてもいいの。勉強したければ勉強すればいいし、遊びたかったら隣りのメグミちゃん誘ってあそべばいい。でもそこで勉強させちゃうのが悲しい。「この子は幼い時から勉強させてエリート街道を走らせるのよ！」いつしか教育ママに変身している私。

自分の人生、後悔してるわけじゃないけど、やっぱり勉強させちゃうのよ。自分が勉強しなかったからさ。「私は学歴主義には反対ね。学歴で人を計るなんて古いわよ。個性を伸ばして、自分のやりたいことが何であるかを見極めて、生きていくのが一番よ」なんて、したり顔で言ってたくせに、いきなりゲームの中の自分に勉強をガンガンやらせてる。

きっと親ってのは、みーんなそう思ってるんだろうね。自分が果たせなかったことを、子供にたくすっていうの？　どうかな。ゲームの中の自分が成長してゆくのを見ながら親の気持ちがわかる私。おかあさん、あなたの気持ちがわかるわよお。

大満足の私

最初にも言った通り、人生ってホントにいろいろなことがある。このゲームの驚くべきことは、なんといっても、その膨大な情報量。ファミコンのデータの限界に挑戦！

感心してしまうくらい、その量たるや。セーブできる人数がひとりってのも納得。主人公の人生がバラエティ豊かになるべく用意された数々のセレクト画面。そしてゲームの合間に入るニュース速報画面には脱帽。

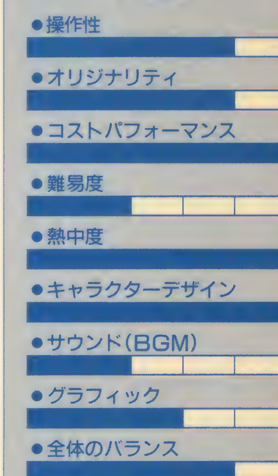
1967年生まれの私が中学1年生になった時、「山口百恵さんが引退しました」なんていう実際に起こった出来事をニュース速報で伝えてくれる。「へーっ」って感動するわよ。知ってたけど忘れてるじゃない。そういった細かい演出が多いのよ。

バッドデイ、グッドデイもそのひとつ。たとえばバッドな日には、友達とケンカしちゃったりする。グッドな日にはパパがおもちゃをプレゼントしてくれたり。ささいなことで悲しくなったり、嬉しくなったりしてるゲームの中の自分が愛しくなってくる。

幼かった頃の自分とオーバーラップして懐かしくなる。

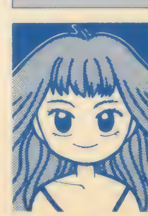
ゲームの中の私は、高校受験に失敗してエリート街道からははずれちゃったけど、無事、就職できたし、結婚もできたし、神奈川県郊外に家も買ったし、30歳でクリーニング屋さんを開いた。それなりに安定した、幸せで楽しい人生を歩んでたわ。それに年老いても私は美しかったし。フフン。大満足よ。

評価表



このゲームは、自分と同じデータを待つもうひとりの自分を育ててゆく、っていう遊び方が一番ノーマルなんだけど、ほかにデータを変えて遊ぶっていうのもおもしろいかも。たとえば「もしも自分が2010生まれだったら」「もしも自分が男だったら」とかね。ひとつひとつのデータを変えていくだけで、ゲームの中に無数の自分が誕生するのよ。1本のソフトで何通りもの遊び方ができるこのゲーム。ぜひ一度おためしあれ。

(投入時間／約12時間)



いしあい和世
久々登場のセクシーライター。最近、マンション持ちの弁護士さんからお見合いの話がきたとか。本人は「あたしって相手に絶対気に入られると思うのよね。だってこの肉体でしょ？　男が放っとくわけないわん♡」と自信満々で語っているが、対面したら正体がバレるぞ。ガンバレいしあい！　見合いの席でお嬢様を演じればマンションは君のものだ！

PC

HOT GAME REVIEW

PC原人2

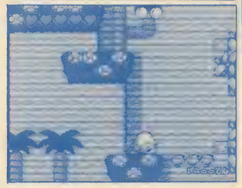
文・手塚一郎



■ハドソン■７月19日
■¥5800(税抜き)

'89年に発売され人気を博したアクションゲーム「PC原人」の続編。攻撃は頭突きによって行なう。ジャンプ中にこれをすると原人は急速落下、真下に頭突きとなる。また、ジャンプ中に頭突きを連発して滞空時間を長くしたりなどのテクニックもある。難易度は「練習」「半人前」「一人前」と3つの中から選択することが可能。「一人前」以外はステージ数が少ない上にライフが多いため初心者でも十分に楽しめる。「三角飛び」や「大車輪」といったアクションも追加された。

●メディア：Hu-CARD・4M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：1P専用





←↑原人のアクションはⅠと同じく「頭突き」。状況によってうまく使いこなさないとクリアは難しい。新たに「三角飛び」や「大車輪」といったテクニックも追加され、展開が立体的に

頭突くアクションゲームなのだ

アクションゲームの企画は、どのようにして考えられるのか？

もちろんそれは、ゲームデザイナーによってちがうだろう。けれど、割と一般的なのは「動詞を挙げる」だと思う。動詞とは〝食べる〟とか〝跳ねる〟などのもの。これを思いつく限り、紙に書いてゆく。出し尽くしたら、今度はそこからアクションゲームに使えそうなものを拾い集め、さらに検討する。結果論ではあるが、〝食べる〟は「パックマン」、〝跳ねる〟から「ドンキーコング」が生まれたともいえるから、それほど無理な発想法ではないと思える。ゲームデザイナーを志す人は、ぜひ一度試してみてください。

さて、アクションゲームの話。このジャンルはその名の通り、主人公の動きを主軸としたゲームの形態だ。目新しいアクションほどプレイヤーの目を引きやすい。当然のことながら思ったような操作ができるようになるまでが大変なのだが、それによって拓かれる新鮮な感動はやはり捨て難いと思う。

完成度の高いアクションゲームは、プレイヤーが操作に馴れ、上達してゆくたびにその輝きを増す。ジョイスティックとボタン——そんな不自由なインターフェイスから入力された単なる信号は、しかしモニター上に見事な感動として花開く。

ゲームは芸術か否か、といったことが取り沙汰される昨今だが、ぼくの個人的な考えを言わせてもらえば、ゲームが芸術なのではなく、プレイヤーこそがそれなのではないか。モニターに映し出されるドットの集まりはアーチストの手によって魂を得、様々なドラマを演じることになる。これぞ芸術。

しかし、そんなアクションゲームもプレイヤーを拒絶し、芸術として昇華できない作品も残念ながらある。どんなにノリのいい音楽がついていても、どんなに美しいグラフィックがあっても、だ。アクションゲームの命は主人公の動きにある。が、目新しい、あるいは派手な動きがあればいいわけではないのだから。

ジャンプとショット——今となっては何の感動も受けない見なれたアクションを主軸としたゲーム「ロックマン」を考えてみればわかる。主人公の動きを最大限に活用させ、なおかつそこに快感を覚えさせる何かがなくてはいけない。それは地形(マップ）と敵キャラの配置なのだ。地形と敵のアクションから攻略法を瞬時に割り出し、実行する——ただし気持ちよく。これさえあれば、いい。これがなければ、どんなに凝ったアクションを持っていても、おもしろくはならないのである。

で、ようやく話を「PC原人2」へと移せる。

このゲームは〝頭突く〟という非常に新鮮なアクションを取り入れている。一番感心したのは、原人の頭が妙に大きいこと。これはキャラクターの表情を豊かにすると同時に、頭突きの威力をもプレイヤーに想像させてくれる。うまいなあ。

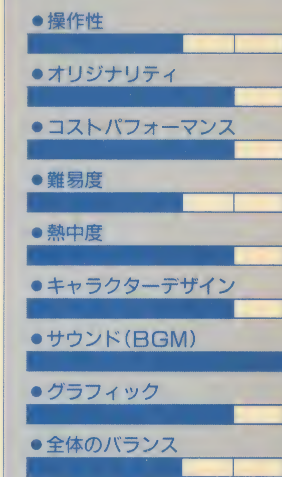
そして、もっと凄いのが、頭突きに関する演出だ。カプコンのアクションゲーム「魔界村」シリーズを例にしよう。このゲームの主人公アーサーは通常ヨロイを身につけている。ジャンプ時はきれいな放物線を描き、着地するのだが、これは崖などから落ちた場合に少し変わってくる。ストンという感じで落下するのだ。ジャンプと落下でそのスピードが変化するのは考えてみるとおかしいのだけれど、ゲーム中における「ヨロイの重さ」の演出とするならば、実に奥が深いと言わざるを得ない。これと同じことが「PC原人2」にもある。原人は、ジャンプ中に頭突きをすると、頭を下にして急速落下するのだ。これも頭突きの威力を感じさせる優れた演出であろう。この重さを感じさせるアクションがあるからこそ、原人よりも大きな敵に対しての攻撃にも説得力が出てくるわけである。すばらしい。

が、このゲームにも問題はある。しかも、非常に大きな。

それは練られていないマップの構成だ。セガの名作アクション「ワンダーボーイ」の影を引きずることはないと思う。原人の魅力的なアクションを念頭に置いたら、あのような平面的なマップは生まれてこないように感じるのだが…。

アクションゲームにおけるアクションとはメインディッシュに他ならない。が、ぼくはそればかりを食べたいとは思わない。メインディッシュをよりおいしく食べるための工夫がほしいよね。頭突きなどのテクニックを存分に発揮できる場があれば「PC原人2」は文句なく名作と呼べる作品になっていたのに。

評価表



点数は、まあこんな感じでしょう。操作性は、敵とのかけ引きやマップ構成などを考慮した上、少し不自由な感じがしたために3とした。全体のバランスもこういった理由から。難易度は、割と親しみやすいと判断したからである。ラウンド5から妙に難しくなるが、まあその辺は仕方のないところかな。あとは良好。フリーコンティニューなので熱中度は高め、キャラクターデザインとサウンドは人によって好みが違うだろうが、最高の5点をつけさせてもらった。

(投入時間／8時間)



手塚一郎
CESのレポートとかがあったりして、今月はムチャクチャに忙しかった。しばらくはゆっくり休養して…なんてことができないからライターはつらい。あ、そうそう。「弦奏王」への感想とかありがとうございます。返事を書くのは遅れています。ごめんね。でも必ず書くので、どうか気長に待っていてください。もっともっとお便りくださいね。

CD-ROM PC

HOT GAME REVIEW

精霊戦士スプリガン

文・作山哲広

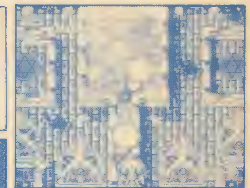


■ナグザット■7月19日発売(予定)
■¥6500（税抜き）

ザナック系の破廉恥シューティング。パワーアップは、4つの玉を3つ組み合わせることによって29種類もの変化がある。ノーマルゲームは、全7ステージで途中にはビジュアルシーンが挿入されている。また、他にタイムアタックとスコアアタックの2種類のモードがある。また、デモでよく判るパワーアップの説明なども入っており、非常に親切な作りになっている。オプションで、サウンドの有無やビジュアルの有無などが選択可能。縦スクロールシューティング。

●メディア：CD－ROM
●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：99％
●コンティニュー：アリ
●プレイ方法：1P専用





↑ほーれ見てみーこのハデさ。動いてなきゃ何が何だかだな
←スコアアタックはいいぞー！俺は絶対こっちの方をオススメさせてもらう。みんな買ってアタックするべしだべし

シューティングにうるさい人間

もうそこらじゅうで書いているので知っていると思うんだけど、俺はアクションとシューティングが好きだ。ただ、どれでもいいって訳じゃないぞ。アクションは、「リンクの冒険」などに代表される、まあ、なんて言うか「人間の動きをリアルに再現している」ゲームが基本的に好きなんだ。んじゃシューティングはどんなのが好きかって言うと、とにかく「プレイヤーに負担をかけないもの」。つまりは「ユーザーフレンドリー」なゲームなんだ。ボタンを押せば四方八方に玉が飛び散り、ボスもハナクソをほじりながら倒せるゲーム。いやいや、そこまで易しいと面白くはなくなるけど、そういう方針で作ってあるゲームってなんとなくわかるんだよ。「理解ある奴が作ってるな」って。

演出は必要か否かという問題

最近のゲームによくあるのが、ビジュアルによる演出。それも殆どがSFなもんだからもーあきあき。よおうし！チョ○クリスピー星へ連れていってあげよう！って訳でもないけど、このゲームの設定ていうのは結構新鮮だった。チェックの厳しい奴は「ダンバインのパクリだろー」なんてチクると思うが、それでもこの業界やったもんの勝ちだ。まあな、俺もあんまりビジュアルって好きな方じゃないからな、いらないって言えばそれでおしまいだけど。いいんじゃない？このくらいだったらさ、オタ好きするバカ女は出てこないしね。自分の考えでは、ビジュアルは必要ない。というのが結論だ。いくらストーリーにのめっても、結局ゲーム内容が×(ペケ)じゃなんにもならんもん。と思うんだが、どうかな？

どこかで見たことあるな

この「スプリガン」、何かに似てない？そう、ずばり「ザナック」「ガンヘッド」「武者アレスタ」に近いね。どう考えたって「コンパイル」系のシューティングだ。この系統、俺ははっきり言って好きだ。（あー女の子にもこんなにはっきり言えたらいいのに…）なぁーんでかって、俺の好きなシューティングの条件にあてはまるゲームだからだよ。連射バンバン、パワーアップハデハデ、ザコ敵一撃、はなくそボスキャ…いやいやそれはないか。まあ、ちょっと意地悪な所もあるけど、まずまず得点はあげられるゲームだね。なんだかんだ言って遊んでるもんね。うん、この系統ってパターンとか作らなくともなんとかなる所と、何も考えなくともそこそこ先に進める所がいいんだよやっぱ。俺苦手だもん、パターンゲーム。どーも機械的でいやなんだよな。

おいおいそろそろ本題はいれや

おうっ、関係ない話してたらでかい文字で怒られちまった。んじゃこの「精霊戦士スプリガン」の内容の吟味をしてみましょうか。まずは自機から。「武者アレスタ」の時も思ったんだけど、人型の自機ってどうも大きい感じがする。きっとグラフィックよりかなり小さく当たり判定を取ってるんだろうけど、それって一種の逃げだよ。カッコイイに越したことないけど、そんなに画き込まなくてもいいんじゃないか？って気がした。次はパワーアップ。4つの基本パワーアップとその複合などを合わせると、29種のパワーアップが可能というのは非常に画期的かつ新鮮なシステムだ。これはいい。初心者や苦手な人でも、とにかく玉を3つ持っていれば即強くなれるんだからね。こういった見た目のわかりやすさってもっともっとシューティングゲームには必要だよ。ちなみに、俺の薦めるパワーアップは、緑と黄色の組合せ。こりゃ使える。次は、グラフィックか。これに関してはもう言うことないんじゃない？　敵キャラのデザインは非常に雰囲気を大切にしていていいし、背景もケバくないし。ただ、地形に当たり判定があるかないかがわかんなかったな、実際ないからいいけど、そこらへんをもーちっと分かりやすくしてほしかったよ。最後はBGMか。うーん、これもいいんだけどさあ、爆発音や何かで聞こえないのはガンだよやっぱ。せっかくノリのいい音楽なのにさ、もったいない。ま、こんなとこかにゃ。結局、標準以上に良いゲームでお買い得の1本てことですわ。でも、何でCDロムなんだろ。安く作れるから？　個人的にはビジュアル抜きのHuカード版が欲しいとこだけどね。ま、新しいハードも出ることだし、俺もCD－ROM買おうかな。MDとPC両方とも。あれ？銀行の口座に1万円も入ってないや。今月生きき延びれるかあ？うひー！

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

操作性は良い。オリジナリティは、ちょっと、ね。コストパフォーマンスは高いでっせー。難易度も4つあってお手頃。熱中度は、タイムアタックが超燃え。キャラクターデザインは俺は気にいってるぞ。音楽もまーいい線いってるよな。グラフィックも質感が非常に良く出ていて、雰囲気が伝わって来る。結果、非常にバランスの取れた好ゲームになった。ナントカソルジャーよっか俺はこっちの方が好きだ。みんなも買えよ。いいぞこれ。

（投入時間／6時間）



作山哲広
皮がムケた。5月の中旬に思いっきり日光浴したら、もうムケちまった。それでもまだ肌が黒い。またやってもっと黒ずんでやる。んなことはどーでもいいが、みんな最近、何をして遊んでる？「ストリートファイターII」もいいけど、もっと外であばれまくってもいいんでないか？元気にしてると、心の方も変わってくるぜ！

ベアナックル

文・依田智雄



■セガ■７月19日発売
■¥6,000（税抜き）

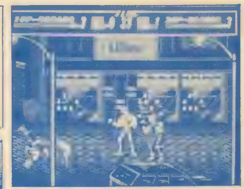
巨大な悪のシンジケートに、自らの肉体で立ち向かっていく３人の元警官が主人公の、格闘アクション。

プレイヤーは、３人のキャラクター（アダム、アクセル、ブレイズの中から好みにより選べる。３人のキャラクターはそれぞれ攻撃方法が違う。又、２人同時プレイも可能。ラウンドは、ショッピングモール、スラム街、ビーチサイド、橋、船上、工場、エレベーター、そして最後の敵が待ち受けるビルの８ラウンド。

さあ、街を悪の手から取り戻すのだ。

- 容量：4M
- ジャンル：アクション
- ＲＯＭ完成度：100％
- コンティニュー：あり
- プレイ方法：２Ｐ同時可





↑キャラクターのアニメーションは、豊富だ。連続攻撃は、見ていても気持ちが良い。
←２人同時プレイである。やはり格闘ゲームは１人でプレイするより２人の方が面白い。

ドカバキ、ウッなゲーム

「セガメガドライブ、セガメガドライブ、16ビットでうんたらかんたら…」メガドライブの発売当時の宣伝ってこんなんだったっけ？まぁとにかく、当時ファミコンしか持ってなかった僕は、訳も分からないままコレはすごいことになるかも…なんて感じていたっけ。そして数年が過ち、なんとか浪人を終えた僕は、バイトを始め、最初の給料でメガドライブを買ってしまったのだった。しかし面白いゲームがない。いや、結構買ったよ。買ったんだけど、長く楽しめるゲームが思ったより少ないんだよね。確かに出来の良いゲームもあったけど、下手すると買って１週間もしたらやらなくなってしまうゲームまでもがでてきた。そんな時友人の家でプレイして、ショックを受けたのがゴールデンアックスだった。それまでは、ＲＰＧとシューティングばかりしかやったことがほとんどなかった僕にはショックだったね、いや本当に。では何故、ゴールデンアックスが一度で好きになってしまったか？それは、プレイヤーの腕に応える操作性の良さ。そして２人同時プレイの面白さかな。まあ、なにはともあれ、格闘ゲームの楽しさを知ってしまったのであった。

昔話はともかくとして、

91年7月ベアナックル登場

ベアナックル？　なに、新手のシューティングかなにか？　オーノーブラザー。ドカバキのアクションよ。まるで待っていたかのように発売されれる、メガドライブオリジナルストリートファイトアクションゲームだ。僕は、ベアナックルの話を聞いたとき、「コレだ!!」って思ったね。

今度は、ファンタジーじゃないけど、僕はストリートファイト的な雰囲気がとても好きだ。その理由になるかどうかは分からないけれど、映画の「ストリートオブファイア」的な雰囲気が好きだからだ。

で肝心なベアナックルの方へと話を戻すけど、いいよ。いいんだコレがまた。確かにゲーム自体はアレに似てる部分もあるかもしれない、キャラクターも小さくてちまちましているかもしれないけど、ベアナックルには、

2人同時プレイの醍醐味

があるもんね。キャラクターが小さいっていっても、画面全体が見わたすのに、ちょうどいいかなって感じだし。キャラクターだって３人いてそれぞれ能力も違って、攻撃時のアニメーションも違うし、２人同時プレイする時も、それぞれの好みのキャラクターが選べるのもウレシイ。こいつは、ハマッた。作山氏風に言うと、チャーリ浜ったって感じかな(意味不明)。

先程２人同時プレイの醍醐味って言ったけど、協力してプレイするのはもちろん、放ったパンチは味方にも当たるので、気をつけなければならない。例えば僕と作山氏がプレイした時、

「そいじゃ、僕こっちのやっつけますから、作山さんそっちお願いします」

ドカバキ（作山氏のキャラを殴る）

「あ、すいません」

「いやいや気にすんねぇ」

バコ（僕のキャラが作山氏のキャラに蹴られる音）

「オー・マイガー!!」

なんて楽しみ方？の方向が変わってしまう。とにかくいいよコレ。

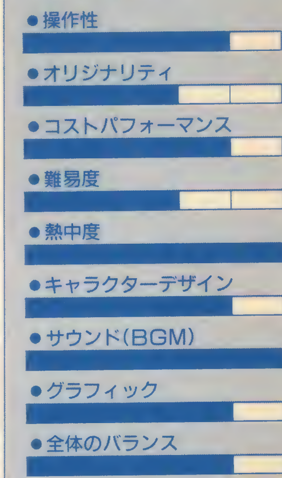
引きつけて、突き放す

変な書き出しだけど、どんなに気に入ったゲームだってベタ誉めするだけじゃ進歩がないので、あえていくつか厳しいことを言おうと思う。

先程小さいキャラクターに関して少し言った。これについては、慣れてしまえば気にならないけど、せめてもう少しアニメーションのスピードっていうか、パンチの速さを、アレつまりファイナルファイト並に近づけてほしかった。せっかく連続技があるんだから。それともう１つ２人同時プレイのときに使える合体技が意味があまりないんじゃないかな。一歩間違えると、味方を倒してしまうからね。僕等が下手なのかも知れないけど。あと１つ一撃必殺の味方のパトカーの援護射撃。ああいった形の必殺技にするならば、各キャラクターがそれぞれ必殺技を使えれば良かったと思う。あれはあれで、笑えるけどね（船の上にも来てくれるし）。

以上悪口も少し言ったけど、それ以上に出来のしっかりしたゲームなので、１人10本買うよーに。（ウソ）

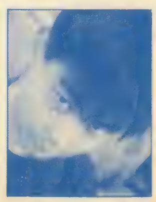
評価表



ゲーム自体のデキは、本文で言った通り、しっかりしている。でも同タイプのゲームが存在するのでオリジナリティは、評価という点では並かなという程度。操作性は、悪くないと思う。

さてみなさんも御承知の通り音楽を担当されてるのが、古代祐三氏。音楽の出来は申し分なく、ファンの人には、一風変わった古代節が楽しめると思う。最近、グラフィックや音楽が売りのゲームが多い中で、ゲーム内容の出来の良さと上手くマッチした良作だ。

（投入時間／３時間）



依田智雄

はい、レビュー初登場の"ブラッディ"依田です。カッコイイだろー。とか言いつつ新宿の地下で急に鼻血を流したからついたネーミングなんて、口が裂けても言わねーぞ。

しかし、もう夏だね。また暑い日が続くんだろーな。しかし、若者よ、暑いからといって家の中でゲームばかりしてちゃイカンよ。外へ出て遊べ。おれは寝てるけど。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

文・高橋政輝



■セガ■7月26日発売
■¥6000(税抜き)

サウスアイランドに眠る神秘の宝石カオスエメラルドをねらう悪の科学者ドクターエッグマン。彼にロボットにされてしまった島の仲間達を救うため、駆けろソニック! 生意気超音速ハリネズミ、メガドライブに登場。その名に恥じぬスピードアクションと、ニューキャラクター、ソニックの表情豊かなしぐさが魅力の"コースターアクション"ゲーム。美しいグラフィックで描かれた全6ゾーン18シーンをソニックが駆けぬける。ボーナスステージだけでも一見の価値あり。

●容量:4M
●ジャンル:アクション
●ROM完成度:100%
●コンティニュー:あり
●プレイ方法:1P専用





↑スプリングを使ってハイジャンプ。ステージが進めばさらにいろいろな仕掛けが登場する
←しつこいようだがこれが回転してんの。アーケードゲームのキャメル・トライみたいな感じ

ソニック・デビュー

編集部に来て、このサンプルROMで遊ばせてもらうまで「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の名を全然知らなかった。いきなりサンプリングでしゃべるのにも驚いたけれど、一番のショックはやはりそのスピード感の素晴らしさだった。基本的には方向ボタンで移動、ボタン(どれでも同じ)でジャンプ&攻撃という操作で、各ステージのゴールをめざし、要所要所でボスキャラと一騎うちというオーソドックスなスタイルのアクション。と、これだけを聞くと「マリオタイプのアスレチックゲーム」の一言でかたづいてしまいそうだが、実際にプレイした感覚はまるで別物である。このゲームの持つスピード感がそうさせるのだ。ゲームの持つ一要素を追及するとゲームそのものまで新しく生まれかわる例なのかもしれない。ただし、ここで言うスピードとは、例えばスーパーファミコンのF-ZEROが持つようなものとはちょっとタイプが違うように思える。普段、言葉でものを表現するより「絵」での表現がメインのボクのような人間に、うまく感覚を伝えられるかどうか不安が残るのだが、誤解を恐れずに言えば「加速感」のほうがニュアンスは近いだろうか。静から動へ。キャラクターのアクションが止まっている、あるいはゆっくりとしている状態と最速の状態。そのギャップの激しさがドキドキする加速感を生みだしている。方向ボタンを押しつづけるとソニックはしだいに速度を増し、両足はコミックのように回転を始め、下り坂やスプリングを使えばさらに加速が行われる。よく覚えていないマップだと、空中にそのままとびだし、溶岩流や針の山の中へ。それでもかまいやしないのだ。スピードをのせた回転で立ちはだかる山を砕きながら直進し、描き込まれた美しいグラフィックを見る間もなく、視界にとびこんできた敵キャラは攻撃する間もなく後方へと消えていってしまう。この一瞬がゾッとする快感なのだ。

美ジュアルってやつ

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の魅力はそれだけではない。「アイラブミッキーマウス」でも見せてくれた表情豊かなアクションも見のがせない点である(二番煎(せん)じという人もいるであろうが)。ミッキーマウスはかわいく愛らしく、のアクションであったけれど、ソニックはそのちょっとふてぶてしい面がまえそのままに、少し生意気な態度を見せてくれる。ハリネズミだもんなあ。

少し触れたけど、背景のグラフィックもよい。主観の入る問題で、少しゴチャゴチャしていると感じたりする人も多いと思うが、赤、青、黄、緑といった彩度の高い原色をこれだけ使っているのに、それぞれの色が美しく見えるように描かれているのはスゴい。特に青の使い方のうまさにはマイった。個人的に絵を描くときに(CGなんかで)、青を使うのが苦手で余計にそう思えるだけかもしれないけれど。

グラフィックといえば、度肝をぬいてくれるのが、ボーナスステージ。なんと回転しちゃうんだこれが。右へ左へと。それも回転しない背景との重ね合わせまでして、それが鳥になったり魚になったり。これだけで一本のゲームにしようなんてケチなことをしないところがハリネズミらしくトンがっていてよろしい。

ソニックのめざすもの

遊んだ印象はまるで違うと最初に書いたマリオだが、

任天堂―ファミコン―マリオ
　　　(スーファミ)
セガ　―メガドラ　―ソニック

という構図はやはり頭にちらつく。メガドライブの「マリオ」たりえるのだろうか、なんてね(エラそうでごめんね)。

当然のことながら問題点も少なからずある。このキャラクターのスピードが相対的にマップをせまくしてしまうこと、そのためにあきがきてしまうのではないだろうか。いつまでもあの加速感から生まれる快感を保持したければ、ソニックを活躍させる新しいフィールドがどんどん必要だ。しかしこのゲームの難易度がなかなかそれを許さない。先へ進めず生じるくり返しのプレイはスリル等を麻ヒさせるのにうってつけだ。難易度をもっと落としても、うまい人は華麗なプレイやタイムアタックでとことん楽しんでくれるはず! 似たような地形が多いのも難か?

ま、とかなんとかいいながら、弟がメガドライブを所有しているのが今はうれしくてしかたない。これが本音である。うっしっし。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

独得のスピード感あるアクションを、オリジナリティの評価へ加えて4にするかどうか迷ってしまって結局3に。小心者である。

いちばん悩んだのは難易度の評価。アクションやシューティングは多少苦手意識があって、5ぐらいの難しさを感じたけど、それはボクだけかなあ、と思って4。ナサケねーなあ、もう。

音は全然気にしないタチなので、信用できないかもしれない。でもグラフィックとキャラクターデザインは好きだ。(投入時間/5時間)



高橋政輝
何でもする絵描き。21才。今回は主要なライターさん達がみんな忙しくて都合がつかず、ピンチヒッター。みんな目が血ばしってる〆切日に、編集部にやってきてASOIIで遊んでいたのがまずかったらしい。オースン=スコット=カード(SF作家)大好き。手塚さんのアメリカみやげはそのペーパーバック。ちびちびと読むつもり。しやわせ。

GB

HOT GAME REVIEW

ドラキュラ伝説II

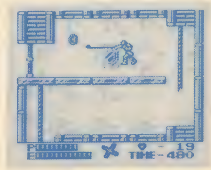
文・戸田秀実

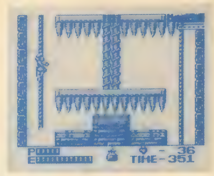


■ドラキュラ伝説■7月12日発売
■コナミ■¥3800(税込み)

ファミコン・ディスクシステムで第1弾を発売以来、続編、アーケード、パソコン、そしてゲームボーイと、これまでに多くの作品を持つドラキュラシリーズ。この「ドラキュラ伝説II」はゲームボーイ版の第2弾。今回は、ステージ選択システムの採用などで今までと感じが違うが、ドラキュラ独特のあの雰囲気は全く失われていない。4ステージ+α、吸血鬼ドラキュラとの戦いが再び始まるのだ。

- ●容量：2M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：なし
- ●プレイ方法：1P専用





↑今回はこーんな感じのハデなトラップが、あちこちに仕掛けられてるのだ、ひー、やめろー
←主人公のアクションは相変わらず、ムチもパワーアップで長くなったり強くなったりするよ

またまたドラキュラです

随分ご無沙汰しているドラキュラくんだけど、忘れた人はいないよね。ゲームボーイユーザー待望の続編がいよいよ登場だ。はりきって行こう。

さて、このドラキュラ伝説II、いきなりプレイできるステージが4つもある。各ステージ、仕掛けやBGM以外に違いは少なく、難易度も大差ない。何も気にせずに好きなとこから始めていいぞ。

まず、前作と大きく変わったところは、特殊アイテムが使えること。これはゲームボーイ版では初めて採用されたシステムで、ファミコンのドラキュラI、IIIなどにあったもの。簡単にいうと補助の武器といったところで、途中で手にはいる聖水や十字架を、ハートの数だけ撃てるというものだ。数に制限がある分だけ強力で、場面によってはかなり使えるアイテムである。操作性も以前と変わらず、ジャンプはいつもの通りです(笑) パワーアップも前作と同じ。そして、前作にもあった隠し部屋に加えて、隠しアイテムも出現するぞ。

今度のヤツはこんな感じ

吊り天井やら勝手に動くロープやらの大仕掛けがいっぱい、派手で楽しい。ただ、一見してパッと解法が解らない仕掛けもあって、ちょっぴりズルいな。あれっ？と思ったら、ひとまずポーズでもかけるか、前の画面に戻って、心の準備をしてからチャレンジしてみよう。このポーズ技は、結構役に立ったりするから、プレイの参考にしてちょうだいな。

キレイ、キレイ

ゲームを演出するグラフィックや音楽も、いっそう不気味に迫ってくれる。それぞれのステージがそれぞれ特徴のあるグラフィックで、大変グーです。敵キャラクターも細かに描かれているので、それだけ見ているのも楽しい。動きもキレイだし。こういう点が全シリーズ通して優れてて、私は大好きです。ところが、絵がキレイっていっても、前作はホントの話、絵が細かく書き込まれ過ぎて、スクロールすると背景なんかはボロボロだったんだよね。でも今度は大丈夫。うまくできてます。

BGMや効果音も上出来。是非ともヘッドフォンを装備の上で遊んでいただきたい。ステレオが気持ち悪いくらいに気持ちいいぞ。どう聞いてもノイズだねって感じのドラムも、このBGMにしてちゃんと成り立ってるのがすごい。同じステージでも、場面毎にBGMが変わるのでチェックしてみてね。ちなみにBGMを聞こうとしてポーズをかけても、BGMは止まってしまいます。あしからず。これだけの曲なら、きっとCDも発売されることでしょう。

一生やってなさい

今までに、コンティニューがなくなってあと一歩の所で泣いたとか、セーブ機能がないために泣く泣く電源を切った皆さんも多いかと思う。

ところが、今回はコンティニューが無限にできる。電源と時間の許す限り、いくらでも続けて遊べるぞ。……でも、それじゃあクリアするまでゲームボーイの電源が切れないぞ、なんていわれそうだけど、それもパスワード機能を用意したことで、完璧にフォローされている。これでホントに死ぬまでチャレンジできるってわけ。いくらやってもクリアできない場所はないといったが、それでも駄目ならパスワードを取って修行の旅に出てくるもよし、他人にプレイさせてもよし、そこまでのキミの努力は決して無駄にはならない。吸血鬼ドラキュラは、いつでもキミの挑戦を待っているのだ。いい奴じゃないか。

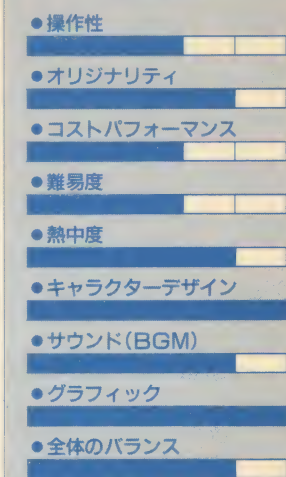
みんな頑張ってプレイして、涙のエンディングを見てくださいな。

いいゲームなんだけどね…

最初から4つのステージを自由に選択してプレイできるのはいいんだけど、どのステージも難易度に大差がないのが残念。自由に選べるっていうのも、総合的には展開を単調にしてしまっただけのように思える。それぞれ特徴ある仕掛けがあるのは楽しいんだけど、逆をいえば仕掛け以外の変化が少なくて、メリハリがないってことなんだよね。背景が変わったくらいじゃ、プレイに変化は感じないでしょ。だったら一本道でも段々難しくなっていく方がヤリガイもあるし、ステージ構成にも変化をつけられると思うんだけどな。

それでも全体の難易度バランスは程よい。アクションが苦手な人でも頑張れば必ずクリアできる。アクションに慣れた人にはちょっと退屈かもしれないけど、誰にでも遊べる仕上がりです。

評価表



ドラキュラシリーズということだけで、オリジナリティに欠けるというのは違うよね。このゲームは今までのイメージを踏襲した上、立派にオリジナリティを確立していると思う。操作性は今までと大差ないだけに、ジャンプのもどかしさを感じる。ビジュアル・サウンド面では言う事ナシ。贅沢言えばBGMがあと一歩かな。

総合では、ファンなら絶対買い。普段アクションゲームをしない人にも遊んでもらえると思うなあ。

(投入時間／6時間)



戸田秀実
持っているパソコンの数がわからないという強者。かと思いきや、空手と小太刀も嗜む。普段は心優しい青年だが、彼を怒らせると、美少女の微笑みしかそれを止めることができない。あくまでも、本人は気が弱いと言い張るのだが……。また、ほとんど小説を読まないことも一部では有名。トールキンの「指輪物語」くらいしか読破していないらしい。

ロックマンワールド

文・根本康弘

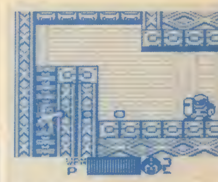


■カプコン■７月26日発売
■￥3500(税込み)

ファミコンですでに３作品が発売された人気あるアクションゲームのゲームボーイ版。今までの作品同様にDr.ワイリーを倒しに行く。前半ステージにはファミコン１作目のボスキャラ６体のうち４体が、後半ステージには２作目の８体のうち４体が現れる。ボスを倒すことによって武器を獲得する。それぞれのボスには有効な武器があるためステージセレクトの順番からして攻略が関わってくる。今回の移動用アイテムは空中に足場を作る「キャリー」。

●容量：２Ｍ
●ジャンル:アクション
●ＲＯＭ完成度：90%
●バックアップ:パスワード
●プレイ方法:１Ｐ専用





←↑敵キャラは今までのファミコン版に登場したものが多い。パターンは以前とあまり変わりがないので慣れている人ならば楽しくもあるが知らない人は当然のように苦労するだろう。

なぜ忍耐が必要なのか

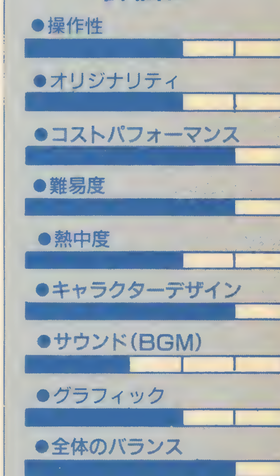
まず言っておくが自分は「ロックマン」、特に２作目が好きだ。とりあえずＴＶゲームと称される分野の作品内では「ロックマン２」が最も好きである。最も多くプレイしたゲームでもある。ちなみに次に多いのが１作目で、その次が「グラディウス」あたりだと思う。無人島に持って行くゲームにも選ぶだろう。それだけ好きなわけだからもちろん細かいことにまでもこだわりまくる。

気付いている人も沢山いると思うが、１・２作目と３作目とではロックマンの操作性にいくつかの違いが見られる。ジャンプの感覚。ジャンプ中の空中操作、弾のスピード、敵と接触したときの反応などが全く変わってしまったので今までのシリーズ作に慣れている自分にとっては、実は操作性だけで難くせをつけたくなるような作品だった。決して保守的な意見なのではなく、１・２作目のロックマンの操作性こそ全アクションゲームにおける究極の性能だと信じているからこそこだわるのである。だから自分は操作性の悪いアクションゲームを見るといつも、この主人公がロックマンだったらどんなに楽で楽しいことだろうか、と一人思うのだ。何をここまで長々と書いてきたのかと言うと、ゲームボーイ版のロックマンはやはりファミコンの３作目と同じ操作感であることを言いたかったのだ。もちろん「３」は最も売れた作品だろうし、「ロックマン」のタイトルでなければ好きなゲームになったかもしれない。だがあくまで自分にとっては「３」は別種でありゲームボーイ版も「３」の流れなのである。操作性以外に目を向けてもそれは同様だ。根本的にプレイヤーに強いる感覚が違う。

一般的に「ロックマン」シリーズは難しいゲームの代名詞に用いられる。確かに１度や２度のプレイで終わるゲームではない。だが多くのロックマン未経験プレイヤーたちが思い浮かべるであろう不条理さなどは全く存在しないと言い切れるほどにゲーム性は完成している。何度かプレイを重ねるうちに学習していくパターンゲームの典型である「ロックマン」はプレイに慣れてしまえば、頭で考えてどうにかするゲーム展開ではなく素直に体で感じることが気持ち良いゲームになるのである。いや、２作目まではそうだったと言っておこう。３作目及びゲームボーイ版はそんな意味でのゲーム性にどんな変化がもたらされたのか。それは「耐える」ことであった。自分から勇敢に攻めに入る行為ではなく、ひたすら避けにまわり高い緊張感を維持しながら必死に耐えることによって敵と戦う。こんな言い方をすると格好良く感じるだろうが耐えるのみで楽しみや気持ち良さを得られるとは思わない。有効な武器を選択し、戦略性を指になじみこませて数秒のうちにボスを倒すことこそ「ロックマン」の楽しみ方だと思う。もちろん「３」やゲームボーイ版を全く否定するわけではない。良い所が一つもないとは言わないどころか、一般レベルの見方をするならアクションゲームとしては高品質だと思う。これらの作品が「ロックマン」とタイトルされていなかったならば、主人公が「ロックマン」でさえなかったらばもっと高く評価しただろう。つまりゲームの質は高いのである。だが「ロックマン」シリーズとしてはあまり歓迎する気になれないのだ。普通のシューティングとしては良い出来だったメガドライブの「ダライアスII」をマニアが許せなかったのと同じように、一見変化のないように見える「ロックマン」の新作は今までのシリーズを愛する人々にとって素直に受け入れられない作品となるように思う。そうは言ってもこのシリーズは作品を重ねるごとに人気を、新たなファンを得ているのだろうから今回の新作に関しては今までのマニア以外にはとりあえず、「ゲームボーイソフトの中では最も本格的な難しめのアクションゲーム」だと言っておく。時にスピード感を要求するゲーム展開なだけにゲームボーイではちょっと苦しいかなと思う箇所が２、３あった。だが敵の攻撃がメチャクチャに凄かったり、力一杯連射しなくてはならないほどではないので、ある程度慣れればプレイは楽になる。最も厳しいのはトラップで、シビアすぎるほどのタイミングに関してはあまりゲームボーイ向きだとは言えない。

この作品で「ロックマン」を初めてプレイしようと思う人にはあまり薦めたくはない。シビアな面ばかりが目についてしまって投げ出したくなるだろう。ファミコン版を体験して、なおかつそれらが気に入ったならばトライしてみるべきだろう。

評価表



ゲームボーイでプレイすることを頭に入れても入れなくても「ロックマン」であるからして当然難しいゲームである。同じカプコンの「レッドアリーマー」の次くらいに難しいゲームボーイ作品なのではないだろうか。それでもきちんと「ロックマン」らしく不条理さに腹を立てるような場所はあまりない。ただ、ゲームボーイの手軽さから考えると、堅い敵や素早い敵が多いのがかなり気になった。目が痛くなりがちな作品でもある。　(投入時間／約５時間)



根本康弘
ここのところ口を開けば「Ｆ－ＺＥＲＯ」のことばかり言っている。しかもＤＥＡＴＨ ＷＩＮＤのタイムアタックの話がメインなので誰もあまり聞いてくれない。と思いきや編集部内でＤＥＡＴＨ ＷＩＮＤにトライする人が何人か現れた。喜ばしい。ちなみにタイムは１分44秒53、ベストラップは20秒26。もう少しカットできそうだ。



風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第32回

作/ベニー松山　イラスト/高橋政輝

主な登場人物

- ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族 この物語の"俺"
- ガッシュ……L15の戦士。中立・人間族
- ザザ……L13の僧侶。悪・人間族
- ディー……L13の女魔術師。悪・エルフ
- マイノス……L12のロード。善・人間族
- フレイ……L13の盗賊。中立・ホビット
- ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- アドリアン……"森の彼方の国"ファールヴァルトの術者
- ルヴケブレス……迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

Wizardry

前号までのあらすじ

主人公ジヴラシアを始めとする冒険者の活躍により、神秘の宝珠はついにリルガミン王国にもたらされた。

しかし宝珠は謎めいた奇怪なビジョンを示すのみで、天変地異による滅亡の進行を止める手立ては五賢者の叡智を以ってしても読み取ることはできない。折しも大破壊(カタストロフィー)が間近に迫りつつあると確認され、生き残った冒険者たちはもはや絶望の中に終焉を待つばかりとなる。

自身も説明のつけられぬ思いに衝き動かされ、謎の寄生生命体ゼノに強襲され消息を絶った仲間たちを探すべく、今一度迷宮への出発を決意するジヴラシア。ただひとりの生還者であり、ゼノへの復讐に燃えるマイノスをはじめ、行方不明者のひとりガッシュに恋焦がれる若き女王ベイキ、ジヴラシアと悪のチームを組んできたザザとディー、そして古代に失われた浮遊の呪文を使いこなす謎の魔術師アドリアンを加え、不可能と言われるスケイルの外壁登攀が開始される。

嘆きの精に死を予告されながら、辛くも標高九百メートルを越える牙の寺院廃棄口に到達するジヴラシア。しかし仲間を引き上げる際に落石に見舞われ、命綱を切断されたディーとともに転落。標高七百メートル地点で落下を食い止めたものの、ふたりは強風吹き荒ぶ垂壁に釘付けとなってしまう。

突如、岩盤を突き破って出現する巨鳥ロック。全身を無数の羽虫に包まれて苦悶するロックをディーの呪文で救ったジヴラシアは、崩れ落ちた垂壁の奥に迷宮第四層への侵入口を発見するのであった――。

［第三十七章］黒魔

小瓶を満たした液体の放つ青白い光が、辛うじて闇を退けている。

その冷たい光に包まれて、俺とディーは真っ直ぐに伸びた長い通路に歩を進めていた。

周囲に生物の気配はない。ガラス質を多量に含んだ石壁が淡く煌めくばかりで、闇に慣れた小動物が明かりに逃げ去る気配すらもない。

それはあたかも、死の世界に足を踏み入れたかのようだった。生けるものが何ひとつ存在しない闇と静寂の墓所――。

迷宮第四層。

巨鳥ロックが突き崩した壁面の空洞は、やはりこの階層に通じていた。

以前ならル'ケブレスの特殊結界に阻まれ、悪の戒律を持つ冒険者は侵入不可能だった筈だが、第五層の善を拒む結界が消えていたのと同様に、このフロアに張り巡らされていた結界もまた完全に消滅している。

無論、俺とディーが第四層に足を踏み入れるのは初めてだった。このフロアに関する知識も、中立・無戒律のガッシュたちから伝え聞いた程度のものしか持ち合わせていない。

しかし、ここが常ならぬ状況にあることは明らかだった。

そもそもル'ケブレスの迷宮は、第一層から最上階である第六層までが直列に重なっている訳ではない。

第一層からは第二、第三層に通じる階段が個別に掘り抜かれており、第二層はこの第四層、第三層は第五層へと続いている。だが、それはそのまま第六層に収束し、第二層から第三層、第三層から第四層というようにフロア間を順番に繋いでいく階段は存在しない。

つまり第二層から第五層までは、善悪それぞれ二階層の迷宮が並列していることになる。第二、第三などという呼び名は、単に山中に築かれた高度からつけられたに過ぎないのだ。

それは即ち、善のパーティにとってはこの第四層が最上層に通じる最後の関門となることを意味する。当然ながら、ル'ケブレスが召喚した守護の魔物たちも第五層と同等にひしめいていなければならない。

だが、それがない。ひしめくどころか、このフロアに侵入して以来ただの一度も徘徊する怪物の類に出くわしていないのだ。

それだけではなかった。

迷宮内とはいえ、この小世界にも例外なく生態系が存在している。 魔物たちの餌となる小動物や、さらにその胃袋に収まる昆虫類――そういった 生物までもが、もう相当な距離を歩いているというのに全く見あたらないのだ。

誇張ではなく、まさに死の支配する迷宮だった。

「……ねえ」

俺と同様に、先刻から異状に気づいていたディーだったが、ついに痺れを切らして沈黙を破った。

行進中は前方に潜む敵に察知されるのを警戒してできる限り沈黙を守るものだが、正直なところこれは有り難かった。俺たち以外には動くものとてない静寂の中で、押し殺したふたりの呼吸だけが響くこの状況に、さすがの俺もうんざりしていたところだったのだ。

それにこの様子なら、近くに会話を聞きつけるような敵はいそうにない。

「ああ、妙だな」

それでも声を潜め、俺はディーの言いたいことを先取りしたつもりで応えた。

「ロックに集(たか)ってやがったあの羽虫一匹いやがらねえとはな」

「そうじゃないわよ」

「いたのか？」

どこに――そう続けようとした俺は、 ディーが嘆息するのを見て口に出すのをやめた。論点がずれていたらしい。

「その話じゃないわよ……あーあ、もういいわ」

呆れ顔で、諦めたようにディーは言った。

そのくせ、十歩も進むとまた口を開く。

「あの、さあ……」

「何だ」

俺は足を止めた。慌ててディーも立ち止まったが、すぐに歩き始める。

「立ち止まるような話でもないのよ」

「どうしたってんだ？」

数歩先を行くディーに早足で並ぶ。

「……ザザたちも最上層に向かっているかしら」

「何だ、そんな話か」

そう言った時、ディーの形の良い唇が軽く尖ったように見えた。不満そうに見えたが、青い光の陰影のせいだと思い、俺は続けた。

「落ちてからかれこれ二時間は経ってる。まだあの場で俺たちを何とかしようと、愚にもつかねえことを思案してやがったらただじゃおかねえさ。もっともザザはそんな阿呆じゃねえし、ベイキの補助も頼んである。無理は無理、とすぐに見切りをつけただろうよ。今頃は……」

「ベイキ、ね」

遮るように、ディーが被せた。渋い木の実に当たったような顔をしている。

「随分と気にかけてるじゃないの」

「ディー……」

俺は恐る恐る訊ねた。「そんなにベイキが嫌いか」

反応は迅速だった。きっ、と目を剥くなり、憎々しげに言い放った。

「好きな訳がないでしょ！　この一年、あの小娘のお陰であたしたちがどれだけ迷惑を受けてきたか、忘れた？　ことあるごとに王宮に呼びつけては、宝珠の探索はどこまで進んでいるかだの、もっと急げだのと、余計なお世話もいいところ——」

知らずに声が大きくなり、俺は大慌てでディーの口を塞いだ。もう一方の手の人差し指を唇の前に立て、互いに頷き合ったところで掌を外してやる。囁き声でディーは続けた。

「——そりゃあね、やけに綺麗になったわよ、あの娘。確かにリルガミンの王位も投げ出して、今は女王じゃないわ。でも、だからって身分違いも甚だしいじゃないの」

「身分？」

「そうよ」

「俺たちとパーティを組んだのが気に入らねえのか」

「違うってば」

俺たちはもう立ち止まってしまっている。

ディーのベイキへの悪感情は判らなくもないが、どうも話の要点が得ない。一瞬黙考して、閃くものがあった。

やはり女と言うべきなのか、ガッシュへの恋心を見抜いたのだろう。だから身分違いなどという、ディーらしくもない言葉を使ったのだと俺は思った。

「いいじゃねえか、身分なんざ。お互いが惹かれりゃそれでいいと思うぜ」

「ジヴ！　あんたまでそんな……」

ディーは子供がべそをかくような表情を見せ、次の瞬間俺を睨み据えた。

「だったらどうしてあたしと一緒に落ちたりしたのさ。そりゃ嬉しかったけど、あんたがそういう腹づもりなら話は別よ」

「？」

俺がベイキの肩を持ったのが、これほどディーを怒らせるとは思ってもみなかった。また声を張り上げかけている。

「あんな小娘が好みなら——」

「待て、喚くなって」

さらに言い募ろうとするのを制して、俺は続けた。「ガッシュさえその気があれば、冒険者と王族だろうと構わねえと思うんだがな。大破壊（カタストロフィー）が近いとなりゃ、したいようにすべきだって夕べお前も言ってたじゃねえか。何がそんなに気に喰わねえんだ？」

「——」

言いかけた言葉を飲み込んでしまったのか、口を発音の形に開けたままディーは数秒間沈黙した。そして、ようやくこれだけ言った。

「……ガッシュですって？」

「あいつもまんざらじゃなさそうだろ？　俺たち冒険者の中でベイキを悪く言わねえのはあいつぐらいだったしよ。それにベイキは、少なくともこのスケイルを俺たちと一緒に攀ってのけたんだぜ。大目に見て……」

「見るわ」

にっこりと笑い、ディーはあっさりと意見を翻した。「ガッシュね。で、あんたはそれに同情して気にかけてた、と。なるほど」

独り言めいたことを呟き、拍子抜けした俺を促して再び歩き始める。周囲の雰囲気とは不釣り合いに上機嫌な様子で、俺としては首を傾げて続く他はない。

次に俺が口を切ったのはしばらく進んでからのことだった。その間も通路はひとつの分岐もなく、曲がり角すらなく一直線に続いている。

鼻腔をくすぐる刺激臭が、微かに漂い始めていた。

「気づいてるか」

「ええ。錆びた鎧のような匂いね」

ディーも表情を引き締めている。後衛の魔術師といえども、危険に関する知覚が鋭くなければこの迷宮では生き残れない。唯ひとり女だてらに冒険者を務めてこれたのも、この鋭敏な感覚があってこそだった。

「この奥からか」

俺は殊更に声を落とした。生物の気配は依然感じられなかったが、変化があったからには警戒するに越したことはない。

沈黙を守れと身振りで合図し、俺たちは忍び足でさらに奥へと進んだ。臭気はわずかずつだが強くなっている。

俺は聴覚に神経を集中させていた。もしこの臭気の元が呼吸を必要としない不死怪物（アンデッドモンスター）なら気配は当てにできない。接近を察知するにはその緩慢な動作から生じる音を聴き取らねばならないからだ。

だが、死すらも見放した者たちの襲撃はなかった。もちろん生命ある魔物の姿もない。

淡い光が照らしたのは、行く手を遮る巨大な岩壁だった。そこでこの長い直線通路は行き止まりとなっている。

刺激臭を発していると思われるものは何もなかった。

「懐は深いが、ただの袋小路だったって訳だ。無駄足だったな」

「待って」

踵を返そうとするのをディーが止めた。「匂いは強まってるわよ。なのにここにはそれらしいものがない。それはつまり、この先に何かがあるってことじゃない？」

「だがよ、どう見たって行き止まりだぜ」

確かに臭気はこれまでより濃くなっているが、眼前には厚い岩盤が厳然と立ちはだかっている。これより先に通路があるとは考えられない。

「どこかに空気穴でもあるんじゃねえか」

言いながら、俺は壁に近づいた。そのごつごつとした表面の手触りを確かめるためだ。

掌で軽く叩く。と、その手が岩壁に吸い込まれるように消えた。

「！」

その奥に、つるりとした金属の冷たい感触があった。

「そうか」

俺は振り返って呟いた。「隠された扉（シークレットドア）か」

「やっぱりね」

得意がるでもなく、ディーは口元に微笑を浮かべた。

岩盤は恐ろしくリアルな幻影だった。発行瓶を動かすと、それに合わせて陰影も正確に変化する。触れてみない限りはとても虚像とは思えない。

その背後に、新たなブロックへと続く巨大な鉄扉が巧妙に隠されていた。

臭気は扉の上下や、合わせ目の隙間から漏れ出している。この匂いがなかっ


Masaki

たなら、これが幻の岩盤だとはディーも見破れなかっただろう。
「どうやらその扉の向こうに、厭な匂いの元があるみたいよ。どうする？」
進退どちらを取るかという問いだった。このまま扉を開けて臭気を放つ何かに近づくか、それともそれを避けて引き返し、別の道を探すか。
俺は迷わなかった。
「行こう」
マイノス、ザザたちと合流するためには最上層に通じる階段を探し出さなければならない。そしてふたりともこのフロアの構造を知らぬのだから、どのみち虱潰しに歩き回る他に手はない。
このように擬装された扉などは、その先に重要な何かが隠されている証拠だった。たとえ魔物が待ち受けていようとも、ここは迂回できるものじゃあない。
「荒事なしに突破できるなんざはなっから思っちゃいねえ。そろそろ肩慣らしがあってもいいしな」
「そう言うと思ってた。まあ、この層に出る魔物なら大概は塵化で片付けられるって話だし、あんたの出る幕はないかもよ」
塵化は魔術師系第五レベルに属し、耐性の低い生物なら瞬時に塵に分解してしまう致死の空気を広範囲に発生させる攻撃呪文だ。不死怪物や一定以上の耐久力を持つ魔物には効果を及ぼさない欠点があるが、第六レベルの窒息と同様に大気を変質するこの系統の魔法は無効化されることがなく、相手によっては爆炎以上に有効な必殺の呪文となる。
ディーはその塵化を五回は唱えることができる。爆炎の呪文も考慮に入れれば、たったふたりのパーティとはいえなまなかな敵に引けは取らない。
俺は用心深く扉を押し開いた。魔法で保全されているのか、耳障りな音もなく滑らかに動く。
途端に、例の腐蝕臭がどっと入り込んできた。
人ひとりが通り抜ける程度の隙間を開けて、俺たちは繋がるように扉の向こう側へ忍び出た。
やはり、暗い。墨を流したような幽闇に、瓶の放つ微光だけが浮き上がる。
扉は左右に伸びる通路に続いていた。それがどれだけ伸びているのかは、闇に遮られて見て取れない。
そこに、臭気の発生源が転がっていた。
俺は初め、それが何であるのか判らなかった。
ぐずぐずに溶けかけた等身大の白蠟の塊に、黒く酸化した簡素な胴鎧が巻き付いている。と言っても止め具である皮ベルトは焼けちぎれ、鉄板もところどころ穴が開くほど腐蝕しており、もはや鎧と呼べる代物じゃあない。
それが迷宮に巣食う亜人種・ゴブリンの屍だと気づくまでに、たっぷり二秒はかかっていた。
白蠟の頭に相当する部分に、歯茎まで溶けた牙を剝き出しにした骨面が覗いていた。かっ、と大顎を開き、死の瞬間が決して楽ではなかったと想像させる。
だが、何故こんな姿になったのか。俺たち以外の冒険者に襲撃されたとしても、これほどまでに肉体を溶解させる攻撃呪文など存在しない。
そこまで考えた時、俺はようやくその気配を察知した。
左の、闇の中。あまりにも近い。ディーの気配と混同し、気づくのが遅れた。
俺は瓶をかざした。この気配なら、光の届く範囲に主がいる。
が、何もいない。漆黒の闇があるだけだ。
その黒い空間から、しかし確かに空耳ではない音が響いた。汁気を多量に含んだ果実と、堅い焼き菓子を同時に咀嚼するような異音——。
目を凝らした瞬間、闇それ自体が蠢動したように見えた。
闇ではない。空間ではない。
背中で通路を塞ぐように蹲っていたそれが、ゆっくりとこちらに首を巡らせた。
人の頭よりも遙かに高い位置に、横に並んだふたつの赤い光点が爛々と輝いていた。それがわずかに細くすぼまる。
生臭い臭気を放って、光点のすぐ下から何かが落ちた。
濡れた音を立てて床に広がったのは、大量の青黒い臓物だった。肋骨らしきものも混ざっている。今の今まで、そいつが咬っていたものだ。
ばさり、と蝙蝠を思わせる赤い皮膜の翼が広がった。
咄嗟に、俺はディーを抱えて飛び退った。
その後を追い、丸太ほどの径もある尾が足元を薙ぐ。寸前で避けたが、直撃したゴブリンの屍は砕け、四散して壁に叩きつけられた。
「そんな……」
熱に浮かされたような声で、耳元でディーが呻いた。「そんな——」
「あいつが何なのか知ってるのか」
その問いも耳に入らないかのように震えている。歯の根が合わず、かちかちと小さく硬い音を立てた。
一体で通路を塞ぐほどの巨軀をくねらせ、そいつは隙のないしなやかさで振り向いた。その間も、赤い光の位置は微動だにしない。
しゅうっ、と血臭を含んだ呼気が吐き出される。
血の色をした両眼が、もう一度細められた。
「竜……黒竜！」
ディーが震える声で絶叫する。
それを嘲笑うかのように、漆黒の軀を持つ邪竜は低く咆えた。

［第三十八章］逃走

全身をびっしりと覆い尽くした細かな鱗は、まさに闇の色そのものだった。
炭の粉を塗したかの如くに、全く艶のない漆黒。どんな光も吸い込んでしまうその鱗は、黒竜の見上げるような巨軀を闇に同化させながらも、むしろ闇以上に深い暗黒を湛えている。
両眼は深紅。燃えたぎる炎を思わせる輝きは、目の前に現れた新たな獲物への歓喜か、それとも憎悪なのか。
巨大な顎に生え揃った牙が、数秒前まで貪っていた餌食の臓腑に薄汚く塗れている。人間なら犬歯に当たる上顎の二本は他の牙に倍する長さで迫り出し、薄手の鎧の装甲なら容易に突き通してしまいそうに見えた。
しかし何よりも、その発達した前肢が異様だった。竜の眷属に対する俺の知識はさほど深くないが、それでもその太さ逞しさが竜族の尋常を遙かに超えるものだと確信できる。猫科の肉食獣のそれのように、鞭のしなやかさと凄まじい打撃力を秘めた凶器だ。
そして、そいつが身を翻す一動作で俺は直感していた。
手強い。これまでに第一、第三、第五層で闘ってきたどんな敵よりも、恐らくは段違いに強い。しかも、それは身のこなしを見ただけの印象なのだ。

竜の眷属はほぼ例外なく、ブレスと呼ばれる特殊攻撃を持っている。高熱火炎や凍傷を引き起こすほどの冷気、あるいは猛毒を含んだガスなどを凄まじい勢いで吐き出し、多数の相手を殺傷する能力だ。

あのゴブリンの屍は間違いなくこいつの仕業だろう。だとすれば、そのブレスは肉体を半ば溶解させる威力を秘めた、恐ろしく厄介な代物に相違なかった。

また、高等な竜の多くは魔術師系の攻撃呪文も使いこなすと聞く。俺たちに対するこいつの反応を見る限り、決して獣と同程度の知能とは思えない。

破壊的な巨体と、ブレス、魔法――これら全てを兼ね備えているとなれば、それはまさしく殺戮のために生まれてきた存在だった。

だがこの俺もまた、殺戮機械と呼ばれる忍者の技を磨き抜いてきた。黒竜の威圧感に対する畏れは微塵もない。

今の俺の頭にあるのは、どうやってこいつを斃すかということだけだった。

あらゆる感情を殺し、これから始まる戦闘を冷徹に判断する。先手を打つか、それとも黒竜の出方を窺い、隙が生じる瞬間を狙うか。

即座に決断した。黒竜が咆えた刹那、俺は撓めた筋力を爆発させ、床を蹴っていた。

現在、俺たちには傷を癒す術がない。ザザの操る快癒のように強力な治療回復呪文はもとより、封傷程度の効果を持つ魔法の傷薬すら手持ちがなかった。手傷を受ければ、ザザたちと合流するまで金輪際回復することはできないのだ。

黒竜の攻撃を待っていれば、何らかのダメージを受けることは避けられない。ならば奴がブレスなり呪文なりを仕掛けてくる前に、こちらから接近戦に持ち込む――それが俺の下した結論だった。

手裏剣はすでに握っている。が、逆手に持って右腕の裏側に隠し、黒竜からは無手のように見せている。それほど期待はしていないが、これで奴が油断してくれれば闘いはずっと楽になる。

その手裏剣を叩き込むべき死点は、頭部。それ以外の急所はまだ判らない。図体のでかさを考えれば、胴を狙っても致命傷にはなりそうになかった。

だが、頭の位置が高過ぎる。長い首をもたげた凶悪な黒面は、俺の身長をほぼ二倍した高さから見下ろしていた。斬りつけるには跳躍が必要となる。

先手を取る場合、跳躍攻撃は極めて危険だった。

攻撃を躱されれば、着地するまで今度は自分が無防備な的になってしまう。軽業めいた空中戦は俺の得意とするところだったが、これも敵が攻撃の合間に見せる隙を突き、回避の困難なタイミングで仕掛けなければならない。相手の意表を突くことができなければ、跳躍の次に待っているのは確実な窮地なのだ。

黒竜のしなやかさを考えると、頭部への攻撃はその長首をくねらせるだけで容易に躱してしまうだろう。迂闊な跳躍はできない。

ならば、相手に首を下げさせるまでだ。

側面に回りこむように、俺は通路の右壁際を駆けた。

俺の着ている装束の濃緑色は、黒竜の鱗と同様に闇に溶け込む。星明かりの野外などでは漆黒以上に視認しづらく、隠行には最適とされる染め色だ。これに忍者のスピードが加われば、闇を見通す特殊な視覚を持たない限り俺の姿を完全に捉えるのは難しい。

しかし、俺の左手では発光瓶が冷光を放っている。これでは忍者装束の効果はなきに等しい。

瓶を握り込んでしまえば光を遮ることができたが、俺は敢えてそうしていない。つまり、わざと己の姿を黒竜の眼に映しているのだ。

無論、これは誘いだった。右手の無手を見せつける意味もあったが、その前肢で俺を正確に狙わせるところに意図がある。

予想通り、黒竜の首は瓶の光に浮かび上がった俺を追った。

鱗に覆われてすら筋肉のうねりが見える右前肢が持ち上げられ、次いで驚くべき迅さで横薙ぎに振り払われた。城門を打ち砕くのに用いられる、巨大な破城槌を思わせる一撃だ。

しかし、俺はこの動きを読んでいる。そして読み通りの正確な攻撃は、寸前で避けるには最も都合がいい。

直前で光を遮り、俺は突進の勢いを殺した。

胸板の数センチ先を拳ほどの太さを持つ爪が疾り抜け、そのままの勢いで右の壁に叩きつけられる。石片が飛び散り、風圧で装束がはためく。

その前肢が引き戻されるより早く、繰り出した手裏剣が深々と切り裂いていた。さらに返す刀で小指に当たる外側の指を切断する。

人のものよりどす黒い鮮血が溢れ、その飛沫を巻き散らしながら黒竜は咆哮した。両眼にあからさまな怒りが浮かび、苦悶の叫びに開いた顎で俺に喰いつこうとする。舐めてかかっていた獲物に傷つけられた反動で我を失い、反射的に最も攻撃しやすい武器を使ったのだ。

牙を剥き出した首が突き出される。下へ――。

その両眼の間に手裏剣を突き立てれば終わりだった。ここばかりはあらゆる生物に共通した死点となる。急所の集中する躰の中心線上でも、特に死に直結した部位なのだ。

槍の穂先の如くに迫る長牙を躱し、拳で叩きつけるように手裏剣の刃をねじ込む――それで黒竜はその実力を発揮する間もなく絶命する筈だった。

だが、俺はその絶好の機会を逃すことになった。

背後から、呪文の詠唱が聴こえてきたからだ。

ディーだった。憑かれたような早口で、魔力の喚起に必要な韻律が矢継ぎ早に発音されていく。

その詠唱は、俺の知る限り最強の破壊力を持つ攻撃呪文のものだった。

爆炎。しかしそれは、いかに強力な魔物が相手でも、単体に向けて使うような呪文ではない。

俺は、ディーが平静を失っていると気づいた。

攻撃呪文を使用する者は通常その詠唱の進行を調整して、対象となる敵と白兵を交えている前衛が退くタイミングを見計らって浴びせかける。そうしなければ味方まで呪文の効果範囲に巻き込んでしまう恐れがあるからだ。もっともどんなに未熟な冒険者でもこの点だけは徹底して修練を積んでいるため、俺たち前衛は安心して敵中に斬り込むことができる。

だが、ディーはその大前提すらも忘れていた。今のディーはマスターレベルの魔術師ではなく、か弱い少女が毛虫を必要以上の力で叩き潰すように、恐怖に衝き動かされるまま必死に呪文を唱える見習い術者に等しかった。

恐らくその目には、俺が黒竜と闘っている姿すら映っていないのだろう。ただひたすらに早く詠唱を終え、爆炎を呼び起こすことしか念頭にない。

この場に留まってとどめを刺そうとすれば、間違いなく黒竜とともに爆炎を浴びることになる。そう確信した瞬間、俺は躊躇わず後方に跳んでいた。

いかに巨体の怪物でも、爆炎に直撃されればまず死は免れない。俺が無理に

息の根を止め、一緒に灼かれる必要はないのだ。
　追いすがって伸びてくる牙の一本を手裏剣で叩き折り、その動作で躰を捻って後ろ向きに着地する。同時に前方——ディーの方向から魔法風が吹き抜けた。詠唱はすでに終わっている。
　床を一蹴りした瞬間に、背後から熱波と爆風が叩きつけてきた。通路に閃光が溢れ、俺の影が前方の床に黒々と伸びる。危ういところで効果範囲から退避することができた。
　燃え盛る業火で、ディーの姿が視界に照らし出されていた。
　まだ両手で印を結んだまま、俺の後方の炎を見つめている。その呆然とした表情の中に、はっきりと恐怖の色が見て取れた。
何故ディーが、これほどまでに黒竜（ブラックドラゴン）を畏れたのかは判らない。
　だが、もはやその邪竜はない。背後で渦を巻く高熱火炎の中で、焼けただれた醜い屍と化している筈だった。
　俺は走る速度を落としながらディーに駆け寄った。
「ディー！　どうしたってんだ」
　呼び掛けられて初めて、ディーは俺に気づいたようだった。ぼんやりと俺の顔を見つめ、熱に浮かされたように緩慢に口を開く。
「……あいつは……黒竜は、死んだ……？」
「大丈夫かよ？　相手はたった一匹だぜ。爆炎じゃやり過ぎってもんだ」
　ディーは三度しか唱えられない第七レベルの呪文を使ってしまったのだ。結果として勝利を収めたにしろ、この先敵に遭遇する可能性を考えると損失が大き過ぎる。しかも俺まで焼き払いかけているのだ。
　さらに言い募ろうとした時、俺は己の耳を疑った。
　背後から、低い咆哮が聴こえてきたのだ。指を落とし、牙を折った相手に対する憤怒の叫び——。
　俺は振り返った。
　異界の炎は、今もまだ通路の幅一杯に燃え盛っている。数メートルの高さに達する、あらゆるものを灼き尽くす炎の壁だ。
　その目映いスクリーンの中で、ゆらりと黒い巨影が揺れる。
　炎の頂点よりもさらに上、地下道の天井近くに、鎌首をもたげた邪竜の頭部があった。下から照らされた黒面は、真っ直ぐ俺に憎悪の視線を注いでいる。
　もう一度、凄まじい咆哮が轟いた。
「やっぱり……効かなかった……」
　今にも消え入りそうに、弱々しくディーが呟く。絶望の響きがあった。
　炎が消失した。
　後肢で躰を支え、ほぼ直立した姿の黒竜がそこにいた。信じ難いことに、爆炎によるダメージは一切受けていない。
　呪文の無効化能力だった。己にかけられた魔法を中和し、呪文効果を打ち破る強大な魔力だ。しかしまさか、こうも完全に爆炎の業火を退けるとは……。
「駄目だった……父様、母様……」
「しっかりしろ！」
　蒼白になり、焦点の合わぬ目を宙に漂わせて震えるディーの耳元で俺は叫んだ。恐るべき強敵と対峙していることすら忘れ、正気を失いかけている。
　俺の本能が潮時だと告げていた。
　もはや先刻の手は通用しない。手裏剣に痛撃された黒竜は、今度は全力で向かってくるだろう。ディーの精神状態を含め、ここは退却する他に道はない。
　隠された扉に飛び込むか。少なくともそちらには、一本道だが長い逃走路が存在している。背後に伸びている暗闇は、十メートル先で終わる袋小路ではないという保証がなかった。
　尾の初撃を躱したために、俺たちの位置は左手の扉まで数歩後退していた。飛び込むにはわずかながら黒竜に近づかなければならない。
　ディーの腕を掴み、扉に踏み出そうとした瞬間——。
　黒竜が首をこちらに向けて伸ばした。口を裂けんばかりに開き、ごうっと音を立てて空気を吸い込む。
　ブレスを吐く前兆だった。今から扉に駆け込もうとすれば、確実にそれを浴びせかけられることになる。
　後方に逃げるしかなかった。竦（すく）んだディーを抱え上げ、俺は背後に飛んだ。
　同時に、黒竜の喉から大量の液体が迸った。それが、一瞬前まで俺たちが立っていた空間を貫いて床にぶちまけられる。
　石の床から白煙が噴き上がった。そして、強烈に鼻を突く刺激臭が充満する。
　その液体は沸騰した強酸だった。こんな溶解液をまともに浴びたなら、人間程度の大きさの生物は一瞬に全身の皮膚を溶かされ、苦悶のうちに絶命する。火炎や冷気より遥かにむごたらしい、最悪のブレスと言えるだろう。
　幸いにも、そのブレスの煙が黒竜の視界を覆った。
　ディーを抱き上げたまま、俺は未踏の通路へ一目散に走りだしていた。
　追跡の地響きが伝わってくるが、それほどの速さではない。右前肢の傷が効いているらしい。
　懸念した行き止まりはなく、横道や分岐がすぐに現れた。胸をなでおろしながらも、俺は全力で駆け続けた。
　どれほどを走ったのだろうか。
　小さな玄室に身を潜めた時には、黒竜の足音はすでに消えていた。
　俺はようやく緊張を解き、そしてまだ抱きかかえたままだったディーを下ろそうとした。
　ディーは固くしがみついて、離れようとしない。怯えた幼児のように震え続けていた。
「ディー……もう奴はいねえよ」
　俺はできる限り優しく囁いた。ディーが貌を上げ、俺の目を見る。
「いるわ。あいつはいつも、夢に出るの」
　口調まで子供に戻ってしまったようだった。
「だから独りになるのが怖いの。誰かに抱かれないと、眠れないのよ」
　言いながら、大粒の涙が零れていた。
「ジヴ……あんたが好きよ。ずっと、ずっと前から……でも、必ず誰かと一緒じゃなきゃ夜を過ごせなかったの。こんなだから、言えなかった。仲間のままで良かった……でも、もう駄目……来るわ、あいつが……怖い！」
　ディーは精神に変調を来す寸前だった。このまま放っておけば、狂う。正気に引き戻せるのは俺だけだった。
　ディーを愛しているのかどうかは判らない。ただ、黒竜の恐怖に狂わせるのは厭だ。
　俺はディーを抱き締め、そして静かに床に押し倒した。
　青く照らされた玄室に、柔らかい吐息が漏れた。

（次号につづく）

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。
そんなあなたのコーナーです。

僕はメーカーズスクランブルは、メーカー側がユーザー側に反論するコーナーだと思っていたのですが、それは誤解だったようですね。ほとんどが、ただの無駄話じゃないですか。期待はずれです。

(神奈川県・白井敬行・19歳)

▶うーむ。最近、同様のご意見をいくつかいただいた。だからという訳ではないが、今回はファンタジーコンテストのお知らせが入ったので、メーカーズスクランブルはお休み。次回からはちょっと方針を変えないといかんか。メサイヤの松田さんにはファンがいるみたいだけどな。たのみますよ。

(ハルク)

シムシティのパースモードに夜景モードがあったら最高だったと思う。以上。

(大阪府・川本由哲)

▶ナイスなアイデア!

(さくやま)

以前、NHKでゲーム業界の流通に関する特集をやっていた。内容的には(HIPPON等を読んでいれば)それほど目新しいものではなかったが、それでも「人気TVゲーム機」を仕入れるための抱き合わせの交渉とか、倉庫を埋めつくす在庫の山とかを実際に見ると「たしかに問題だよなァ…」と感じるものがあった。

(神奈川県・瀬島良一)

▶NHKの場合、やっぱ「人気TVゲーム機」って言うんだよなー。画面にちゃんとでてても。

(根本)

僕は石川県の高校生です。こんど国体に出るのですが、何をするのかと思ったら、へんな棒を持っておどるのだそうです。小学生と高校生がおどるんですよ。中学生はどーしたんだ。だれだ、あんなくさったおどり考えたヤツは。

(石川県・鹿野恭弘・16歳)

▶ラッキー池田です。うそ。

(作山)

パワーグローブを5000円で買った! さっしてください。もし定価で買ってたらパックスに火をつけているだろう(もうないか)。

(静岡県・和田行正・16歳)

▶今や貴重品だぞ。

(根本)

おもしろい話
「今日は酔っぱらっちまったぞー。ひっく」
家のチャイムをならす。
「ヒロポーン」
「コカインなさーい」
「た、タイマっ。ひっく」
「今日は、しゃぶしゃぶよ」

(東京都・ミツル)

▶あのなー。

(さくやま)

「業界内美人を探せ」が終わったので新コーナーを考えました。それは「投稿美人を探せ!」われこそは美人と思う女性投稿人。生年月日、年齢、星座、血液型などのプロフィールと顔写真を同封し、フリートークの係まで。さあて、何通くるでしょう?

(静岡県・ROTOの剣)

▶前にもこんな企画あったよな。たぶんこないと思うぞ。プレゼントでもだせばくるかなー。

(根本)

僕の予想ではドラクエVの開発は相当進んでいると思う。だから今さら、四の五の言っても仕方がないので、ドラクエVにはあまりかんしょうせずに、静かに発売を待ちたい。読者も感想等だけにして、開発に関する予想や希望はさけたほうが良いと思います。

(岩手県・米沢和則・17歳)

▶そうは思っていてもついなんだかんだと言いたくなるのがファン心理ってやつなのだよ。ぷーだ。

(ハルク)

ドラクエ・マスターズクラブ、ウィズ友の会そしてFF騎士団などというものができて、なぜ女神転生のコーナーができないんだ!僕は4大RPGの中では一番これが好きだ。グラフィックはきれいだし、モンスターはカッコイイ(カワイイ)し、それにこのコーナーができると堂々と女神転生のイラストを送れるし(特にピクシー)、という訳でコーナーができるまでこのハガキ毎月送るぞ!

(兵庫県・銀・17歳)

▶そーかそーか。もしできたら過激なコーナーになりそうですね。希望する人はもっとおハガキちょーだい。

(さくやま)

SNKの「るしゃな」さんへ。へっへっへ……米米CLUBのコンサートに行ってきたよん♪うらやましーだろ!フラッシュ金子はかっこいい。でもやっぱジェームス小野田よね。

(兵庫県・松本順子・18歳)

▶でもやっぱ宮沢りえだと思う。関係ないか。

(さくやま)

ココロンはよい。ダークロードもよい。メタルマックスもよい。しかし、スーパーファミコンには今のところずっと遊べるというソフトがないに等しい。時がたつにつれて、おもしろくなくなってきている。どうにかしてほしい。だけど、ゲーセンのストリートファイターIIはよかった。

(大阪府・西森善彦・15歳)

▶今年前半を総括する一文だなー。

(ハルク)

このハガキの表に「ファイナル・ファイト」の某市長が隠れています。わかりますか?

(兵庫県・呼守貴・18歳)

▶郵便ハガーキだって。わはは。

(さくやま)

ウィズ三太郎　復活希望。

(徳島県・上野龍二・14歳)

▶ギクッ。手、手がうごかん。

(さくやま)

FF騎士団オープンおめでとうございます。さすがH・S!よくぞやってくれました。今までドラクエ・マスターズやウィズ友の会に何度もハガキを出しましたが今だに載ったためしがなく、そんならFF騎士団で載ってやろうかと思います。ともあれFFシリーズの一ファンとして嬉しい限りです。

(福岡県・侍ヴィクトリー)

▶正しくはFF竜騎士(ナイツ)団ですね。カッコいいっしょ。内容は面白くなるもつまんなくなるもあなたのおハガキしだいという訳ですね。もりあげてちょうだいなー。

(ハルク)

このごろHIPPONに出すための小説を書いています。ホラー話だからちょっと幽霊に取りつかれないか心配だ(笑)ホラーと言っても別に話の中で人が殺されたりはしないんだけどね。それにしてもテスト中にこんなことしていいのだろうか。
それと……根本さん。ファンです。

(三重県・NARYUTA)

▶という訳で右のページを見ていただければわかるようにまたまた小説コンテストでござるぞ。がんばっておくれ。しかし、ファンとか言われるとうれしーでござる。ワシ、子供好きだし。

(根本)

▶ここで編集部からおわびです。前号で6月末発売予定とあった「ウィザードリィ小説アンソロジー」ですが、皆様の予想どうり見事に遅れてしまいました。7月末には必ず……。で、次号発売は8月4日。これだけは絶対だ。

(編集部)



(千葉県・草薙依竜)

 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

FANTASY NOVEL CONTEST '91

第4回ファンタジーノベルコンテストのお知らせ



恒例となりましたファンタジーノベルコンテストですが今年で早くも４回目。内容はいつものようにゲームに関係あってもなくてもかまいません。斬新なアイデアにあふれた、ゲームに熱中しているときのように面白い小説なら、何でもOK。これまでのファンタジーの概念を超えた想像力にあふれる作品を期待します。
とりあえず今、頭に浮かんだアイデアを
小説にしてみませんか。

応募要領

- ●大賞／賞金10万円ならびに副賞１名。佳作５名
- ●内容／ヒッポンスーパー読者を対象とした短編小説(未発表のもの)。ジャンルは問いません。
- ●枚数／400字詰原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
- ●しめきり／1991年９月30日（必着）
- ●発表／1992年１月発売号誌上で発表。
- ●送り先／〒102 東京都千代田区麹町５－５－５ HIPPON SUPER 編集部 ファンタジー小説コンテスト係

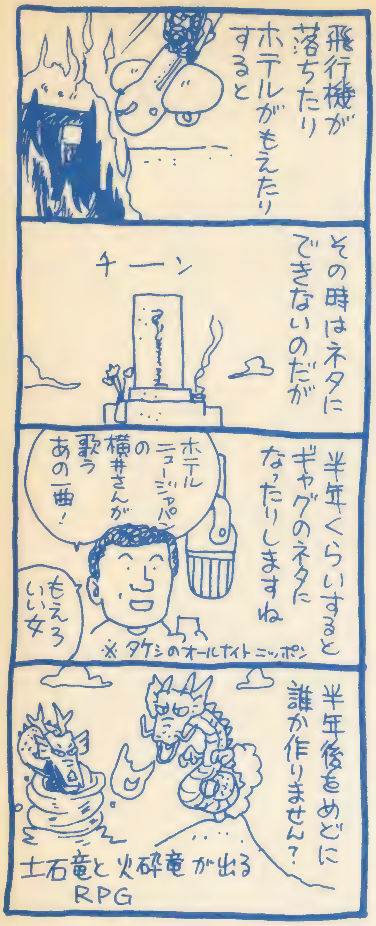
※応募原稿は返却いたしませんので、必要な方はコピーをおとりください。また原稿の末尾にも住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ずお書きください。

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第8回

テニス合宿後編。ここからが本当に怖い…



大声で言えないのだが、最近ダイヤルQ2にはまってしまった。「あふんあふん」言う録音テープにではない。あれを聞くくらいならエロビデオ貸りた方が100倍安い。

会話するやつがあるんだよね。普通の女の子と。

専門用語で直電とか言うらしいが、女の子と1対1で対話するシステムがあるわけよ。

女の子はフリーダイヤル。いくら話してもタダなんだけど、その分男がゴッソリ取られる。この辺、テレクラのシステムと同じなのね(よく知らんが)。で、値段はどれくらいかかるかってーと、6秒10円。アホらしいほど高いよね。1分千円、1時間も話そうもんなら、6千円もかかる。ニューヨークのお父さんと話すより高いかもしんない。

まずいよなー、とか思いながら30分も話してる自分に気づいちゃったりするわけ。何が面白いのか。

いろんな子がいるのが面白い。学校さぼった女子高生とか(これはほとんど冷やかしというか、好奇心だけでかけてくるので話してもたいして盛り上がらない)25歳主婦。この辺が深い。25歳のクセして、小学生の子供がいるってんだから恐れいる。「上の子が9歳でー、下が6歳かな」つーことは16歳で生んでることになる。うひゃーの世界である。

だいたい若いお母さんは、昔暴走族かなんかに入ってたパターンが多くて、口調でそれとわかるのもおもしろい。

会ったこともない他人と電話で話すってのは、間違い電話くらいしかないわけで、ここに目をつけたのはうまい。道でナンパした時みたいに、心がおどるもんがあるわけですよ、これが。

パソコン通信も、今までは「暗えの—」って思ってたけど、暗さならQ2の方が57倍くらい暗い。そうかパソコン通信の面白さはここにあったのだな。と思う今日この頃なのです。(違うかもしんない)

さて、前回の続きをする。

別荘の夜は長い。

ヒマなのでゲームでもするかー。と言っても何もない。ただトランプがあるだけである。ちなみに任天堂と書いてある。

「大貧民でもするかー」

「また貧民…」

テニスのメンバーは、そのまま野球のメンバーであって、スキーのメンバーでもある。多人数でもりあがるトランプのゲームは貧民くらいしか知らないのだ。(探偵ゲームやウインクキラーは説明するのがメンドーなのでめったにしない)

その時、別荘の持ち主が言った。

「バツゲームをさ、考えて紙に書いて、負けたやつがめくるってのはどーだ」。

そりゃ面白いってことで、さっそく紙がくばられた。1人5枚ある。

「いーかー、絶対やれることを書けよー。自分がギリギリできる範囲が目安な」。

「鈴木ー、人前でうんこをするってのはダメだからな」。

「するかー! そんなこと」

「いや、おまえならやりかねん」

いったいボクを何だと思ってるんだろうか。

20分くらい、うんうん言いながら考えられたネタは1ヵ所に集められた。

「うおおー、絶対負けられんなー」

それぞれに薄笑いをうかべながら『大貧民』が始まった。

ビリ以外なら何番でもいっしょ。というゲームはゲーム性が貧しくなる。誰も冒険をしないので場が重くなるのだ。

1回目のビリが決まり、カードを見た。そこにはこう書いてあった。

「魚(注・朝1匹だけつれて、料理もできず、クーラーボックスの中でドロドロになっているヤマメのこと)の頭をくちゃくちゃ10回かめ」。

いきなり横綱級のバツカードが出てしまった。書いたのは誰かわからない。そういう決まりである。

ヤマメは口の中に1回入れられただけで、かんべんしてもらえた。明日はわが身なので、全員が慈悲深くなってしまったからである。「魚のこうもんをチュー吸え」というのもあるかもしれないからだ。

『七並べ』『うすのろまぬけ』『神経衰弱』なんでもないゲームが俄然キラキラ輝き出すから、ギャンブルは面白い。

「右どなりの人の白目をなめましょう」

こうなると、勝った人も安心できない。毛はぬかれるわ、白目はなめられるわ、災難は均当にめぐるのである。

もうそろそろ終わりにするか、という気分が満ちてきた頃、この日一番おかしい、30分は笑い続けたバツが飛び出した。

それは全部ひらがなでこうあった。

「いくらをはなにつめてつまむ」。



怪物博物館・地獄の住人編

●第47回●アザゼル　by北枕獲

羊の守護者、堕天使アザゼル



キャラメルママの清野ケンジ様。ふっふっふ、マンガの数なら私も負けない。2500冊以上あるぞ！と、つまらないミエを張ったところで、本論に入りましょ（清野君、面識もないのにマクラに使っちゃってゴメンね。どーも最近マクラのネタに困っちゃって……）。

スケープゴート(scapegoat)、贖罪の山羊って言葉がある。広辞苑によると「他者の罪業や過誤の責任を負わされた者」って意味だ。カンタンに言えば、政治家が「すべて秘書がやったことです」と言った場合の秘書のこと。もともと贖罪の山羊は、聖書にある言葉だ。

ユダヤでは7月（ユダヤ暦。太陽暦では9月）の10日が贖罪の日だ。この日、司祭は山羊に自らの罪と民衆の罪を告白し、荒野に放す。つまり、自分達の罪を山羊に押し付け、山羊に責任を取らせることで、自分達の罪を帳消しにしようとしたんだ。この山羊を受け取るのがアザゼル(Azazel, Azaziel, Azael)だ。

アザゼルも堕天使だ。神から魔法の秘密を盗み出し、それをイヴに与えたのだ。そのために神の怒りを買ったんだけど、そのおかげで人類は知恵に目覚めたという。

また、ノアの時代に天から降り、人間を堕落させたともいう。それで、神はノアの洪水を起こしたって話もあるぐらいだ。そのためにアザゼルは、天使ラファエルによって、荒野に追放されたともいう。

イスラム教徒は、アラーの神に敵対する天使をアザゼルと呼ぶこともあり、ジンの長イブリースと同一視されたんだね。さらに、彼はシャイタンとも呼ばれたんだ。

そんなところから「地獄の君主」「人間の誘惑者」「羊の守護者」などと呼ばれ、ルシファーやサタンと同一視されることもあるんだろうな。

さて、アザゼルの外見である。短い一対の角と、髭。そして手にはトライデント（長い柄の先に、三つ又の刃がついた武器）を持っている。これは、典型的な悪魔のイメージだよね。

ただ、地獄での地位は、そう高くないようだ。コリン・ド・プランシーによれば「山羊番の二級魔神」だそうだし、ヴァイヤーによる地獄の階級にもアザゼルの名前は見えない。また、ミルトンは、アザゼルを地獄軍の第一旗手にしている。

まあ、スケープゴートってわりと使える言葉だし、ペアで覚えておくと役に立つこともあるかもね。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第63回●「お迎え」　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

そしてあなたは夢に消えた

「それが、ぜんぜん知らない男のひとなんです。ハンサムだけど、ちょっと暗い感じ。じっと立ったまま、あたしのこと見つめて、最後にこう言うんです。『そのうち迎えに行くからね』って。そこで目が覚めるんですけど……」

精神科の私のもとへ、多田葉子がはじめてやってきたのは半年ほど前のことだった。ここ二週間、見知らぬ男の夢を毎晩つづけて見ている。しかも内容がまったく同じ。気味が悪くて、眠るのがすっかりこわくなってしまい、気が狂いそうだという。

かなり重いノイローゼ状態にあった。さっそく催眠療法を試み、幼少時の記憶まで遡ってみたが、性的なトラウマは見られなかった。検査の結果、脳波や内分泌系に異常はなく、その他の機能障害もないことがわかった。肉体的には問題がないのだ。

心因性としか考えられない。症例としてもきわめて珍しい。私は集中的に診療するために、彼女を即日入院させた。精神安定剤と睡眠薬を投与して彼女の睡眠を確保しながら、精神分析、ロゴセラピーなど可能なかぎりの療法を用いた。だが、依然として夢の原因ははっきりしなかった。

睡眠薬の投与を中断し、通常の状態で彼女を眠らせることにした。あの男が、また夢にあらわれるだろうか。それが確かめたい。翌朝、病室を訪れると、彼女はうれしそうに言った。「先生、見ませんでした、あの夢」つぎの日も、男は夢に出てこなかった。

男の夢を見ないまま十日が過ぎ、彼女は元気をとりもどしていった。もしまた見るようなことがあったら、かならず連絡するように。そう言いふくめて、彼女を退院させた。しばらくはなにごともなかった。



「先生、見たんです。またあのひと、夢に出てきたんです」青白い顔をして、彼女が私の前に座った。二日前のことだ。「でも、いつもとちがってたんです。『これから迎えに行くよ』って。そうして右のほうに歩いてって、夢のなかからいなくなっちゃったんです。助けてください！」

症状がぶりかえしている。彼女に鎮静剤をあたえ、病室のベッドで休ませた。夢に変化が生じたのだ。どう解釈すればよいのだろう。私は頭を悩ませながら、一時間ほどして病室に戻った。ベッドはからっぽだった。靴もバッグも衣類すら残したまま、彼女は病院から姿を消してしまった。

大騒ぎになった。警察の捜索もむなしく、彼女の足どりはまだつかめていない。ノイローゼが高じたあげく失踪してしまった、おおかたの見解はそんなところだ。しかし、そうではないのだ。私にはわかる。

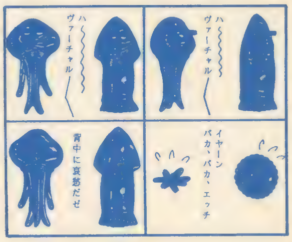
きのうの夜、多田葉子の夢を見た。彼女はじっと私を見つめて、言った。「理由はよくわからないんですけど、これ、順番だったんです。こんどは、あたしがお迎えにあがります、先生」

つぎは、私の番というわけだ。

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第8回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

ゲーム新時代への予感



●月○日。Wインダストリー社のバーチャルリアリティ・ゲームマシンを、ナムコが輸入し、新宿でロケーションテストしてるという記事が、読売新聞に載っていた。新ゲームの情報が新聞に載るようなことは、極めて珍しい。だいたいにおいて、テレビゲームの開発は厳重な秘密主義の中で進められる。その中で重要な課程であるロケーションテストもまた、密かに行なわれるものだ。それが、新聞に堂々と報じられるとは、いやはやビックリ。この異常事態から、この新ゲームの未知なるパワーとナムコの自信がうかがえた。

そこでさっそく、新宿のキャロット（ナムコ直営のゲームセンター）へいってみると、なんとすでに1Fのフロアーに新ゲームマシン「バーチャリティ」が置かれ、そのまわりに黒山の人だかりができていた！　おお、キャロットでこんな風景を観たのは、何年ぶりのことだろう。かつて、ナムコの黄金時代。ゼビウスやドルアーガの塔がゲームセンターに登場した前後、ナムコの新ゲームがロケーションテストにでるたびに、たくさんのゲーム少年が見物に集まった。僕は「バーチャリティ」をみながら、あの頃と同じ熱気とインパクトを、ひしひしと感じていた。（なんて書くと、今のナムコゲームに熱気がないように聞こえるけど、そんなことありません。あの頃は、ナムコゲームの一番脂がのってた時期で、マニア人気は独走状態。今は、ほかのゲームメーカーも同じくらいクオリティの高いゲームを繰り出してくるので、独走というわけにはいかないようですね）

ところで「バーチャリティ」は、ハードウェアとして、今までにない魅力を持っている。それは、ヘッドマウントディスプレイによる、立体的なコンピュータ空間の実現だ。ヘッドマウントディスプレイは、いわばモニター画面の映る眼鏡のようなもので、右を向くとフィールドの右方向が、左を向くと左方向が、上を向けば上が見えるという、完全な仮想空間を体験できる代物。コクピットに座り、ヘッドマウントディスプレイを装着して、プレイを開始すると、そこはもうゲームセンターではなく、ゲームの内部世界に変わるのだ。

現在、この「バーチャリティ」で遊べるのは、Wインダストリー社の方で開発したフライトシュミレーターっぽい撃墜ゲームだけだ。これは、ゲームとしてはあまりに未完成で今一つ熱中できない。しかし、今後ナムコがさまざまなゲームを開発して、これに対応させていくという。楽しみではないか。

僕たちが仮想環境に住む日は、そこまで来ているのだ。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第8回　●by成沢綾子（漫画家）

「読まんとガタガタいわすでえ」

6月22日「ナニワ金融道」（青木雄二）の単行本、第一巻がでる。「読まんとヘタ打つで！か。いひひひひ」最近このマンガほどまとめて読み直したいと思ったものはない。単行本のキャッチコピーにまでよろこぶ毎日である。特に大将は第一回（一発目、とかかれていたが。）を読んでない、とやらで私以上に心待ちにしているのだった。

「えー。一発目読んでないの？だめだなあ。あれが面白かったんじゃんよ。」

「そーなの？」

「うん、主人公の灰原君が会社員の時、傾きかけた自社のために金融屋でつまむの（お金を借りること）。だから返したにもかかわらず、普通の金融屋に就職できなかったんだよ。」

「だから、灰原はヤクザ関係の、帝国金融に入ったんだもんな。」

「上手いよねえ彼がお金を借りた、普通に返した、会社が借金でつぶれた身近に感じた金融屋になろうと、決める。自然なんだよね流れが。ふとしたハズミでかたぎがヤクザ業界に入ってしまうという。」

「上手くないのは絵だけだって。話は読ませるもんなあ。本来シリーズ物の書かれかたでも当然なのに、キャラクターに話全部引かせて一つの流れに作ってる。こんなに引きの強いマンガないよー。うん。どの話も面白い『課長島耕作』みたいなもんだよ。」

「うーむ。」

「絵も密だよね、線一本一本さ。」

「初めは、アシスタントも使ってなかったとか。今だにトーン一枚もないしね。その手の事はマンガに直接関係ないんだけど、熱さがちがうような気がするよね。一コマ一コマ手がすごく入ってる。情報量が多いんだ。年輪を感じるよね。」

「45才だよね作者。」

「そ、デビュー作がこれ。やっぱりマンガの前の生活っていうのがにじんでるんだよね。金融の事に本当にくわしい。よっぽど苦労したのか、といらない心配までしてしまう。なんともえげつなく、金取りたててるもんね。」

「とはいえ、一般的なえげつなさ、女がらみで金作らせるとかいうのは書いてない。もっとプロの取り立てを見せてくれる。」

「あれがプロだとすると本当恐ろしい。体当たりに、裏書きに、金借りる人と、借りる人を信用する人がいけないんだけど。」

「いやー週一回読むたびに、人間考えさせられますわ。でてくる奴もみんなクセのある顔で人柄で」

「融資先にオイコラ（オドシかけること）言わす金融屋。バーの女。ワイロ議員…。」

「名前もよくてさー。カスリ金融でしょ。大蛇市の公務員甲守局長に猫田課長。車のナンバープレートは必ず893（ヤクザ）だし…。」

この話になるととまらない。毎週しぶいわ、えげつないわの連続。他にこんなマンガがありませんぜ。ホント。



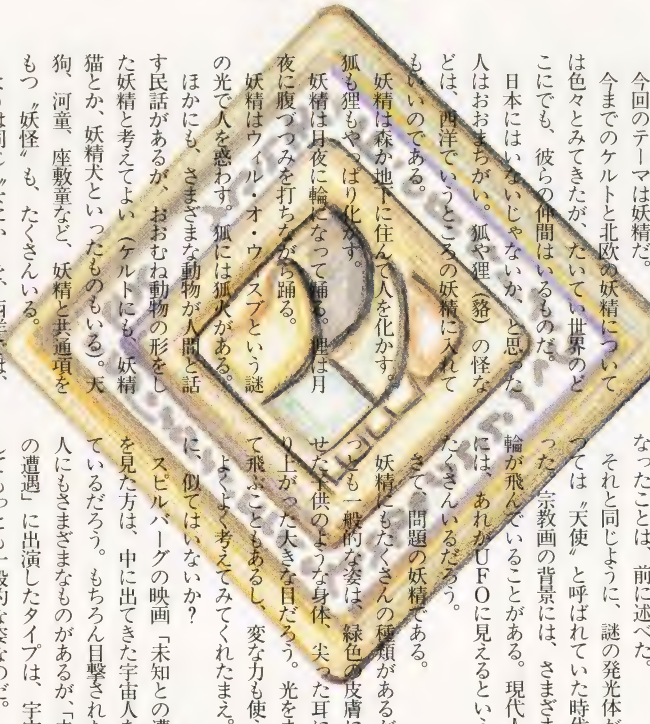
神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

神話・伝説の真実を探る②

by 健部伸明

妖精たちが生き残っていたとしたら われわれの目にはどう見えるだろうか



氷と神秘の北欧を飛びたち、機は一路南へと向かっている。行く先は、人類最古の歴史を誇るメソポタミア、すなわち中東である。戦争もおさまったことだし、それほど心配はいらない。

途中それまでの間、例によって〝地球規模の神話〟の話でもしようかと思う。

今回のテーマは妖精だ。

今までのケルトと北欧の妖精については色々とみてきたが、たいてい世界のどこにでも、彼らの仲間はいるものだ。日本にはいないじゃないか、と思った人はおおまちがい。狐や狸（貉）の怪などは、西洋でいうところの妖精に入れてもいいのである。

妖精は森か地下に住んで人を化かす。狐も狸もやっぱり化かす。

妖精は月夜に輪になって踊る。狸は月夜に腹づつみを打ちながら踊る。

妖精はウィル・オ・ウィスプという謎の光で人を惑わす。狐には狐火がある。

ほかにも、さまざまな動物が人間と話す民話があるが、おおむね動物の形をした妖精と考えてよい（ケルトにも、妖精猫とか、妖精犬といったものもいる）。天狗、河童、座敷童など、妖精と共通項をもつ〝妖怪〟も、たくさんいる。

〝妖精〟、日本では〝妖怪〟といってるようは同じ〝なにか〟を、西洋では、〝妖精〟、日本では〝妖怪〟といってるすぎない。

同じものを2人の人間が見たとしても、2人とも同じ認識をするとは限らない。いやそれどころか、まったく逆の認識をすることさえある。

人間の視覚や記憶力は、カメラではない。たとえば空に輝いた光を、ある人はUFOだと思うだろうし、ある人は人工衛星、飛行機、星、鬼火、あるいは何かの見間違えと判断することだろう。そして頭脳の記憶箱に、自分の判断によるレッテルを貼ってしまうのだ。それはもう〝謎の発光体〟ではなく、レッテル（たとえば人工衛星）そのものになってしまう。

かつての神が、時代の流れによって妖精と呼ばれたり、悪魔と呼ばれるようになったことは、前に述べた。

それと同じように、謎の発光体が、かつては〝天使〟と呼ばれていた時代もあった。宗教画の背景には、さまざまな光輪が飛んでいることがある。現代人の中には、あれがUFOに見えるという人がたくさんいるだろう。

さて、問題の妖精である。

妖精にもたくさんの種類があるが、もっとも一般的な姿は、緑色の皮膚に、痩せた子供のような身体、尖った耳に、つり上がった大きな目だろう。光をまとって飛ぶこともあるし、変な力も使える。

よくよく考えてみてくれたまえ。何かに、似てはいないか？

スピルバーグの映画「未知との遭遇」を見た方は、中に出てきた宇宙人を覚えているだろう。もちろん目撃された宇宙人にもさまざまなものがあるが、「未知との遭遇」に出演したタイプは、宇宙人としてもっとも一般的な姿なのだ。

次に、妖精たちはよく夜にダンスを踊る。そして踊った跡は、下生えの生育がおかしくなって、丸い輪っかができる。

UFOの着陸跡では、やはり草の発育不全が、何度も報告されている。

妖精たちの食べものは、生き物の精髄である。ブリッグズ女史の「妖精の国の住人（研究社）」などの報告によれば、妖精たちが〝食べた〟牛は、ちょっと見にはなんら変化がない。しかしよく見ると〝精髄〟が抜かれているという。

一方、宇宙人とよく関連づけられて報告される家畜虐殺事件キャトル・ミューティレーションでは、牛をはじめとする家畜の、血液と生殖器がそっくり抜かれている。これは〝精髄〟と言ってもいいのではなかろうか？

妖精は、神隠しや取り換え子を行い、気にいった人間とは交わったりするという。

宇宙人は人間を誘拐し、やはり生殖行為をする場合もある。

妖精は、塚や巨石など古代遺跡の近くによく出る。

UFOの目撃場所も、古代遺跡のある場所では多くなっている。

ほかにも例証をあげればきりがない。

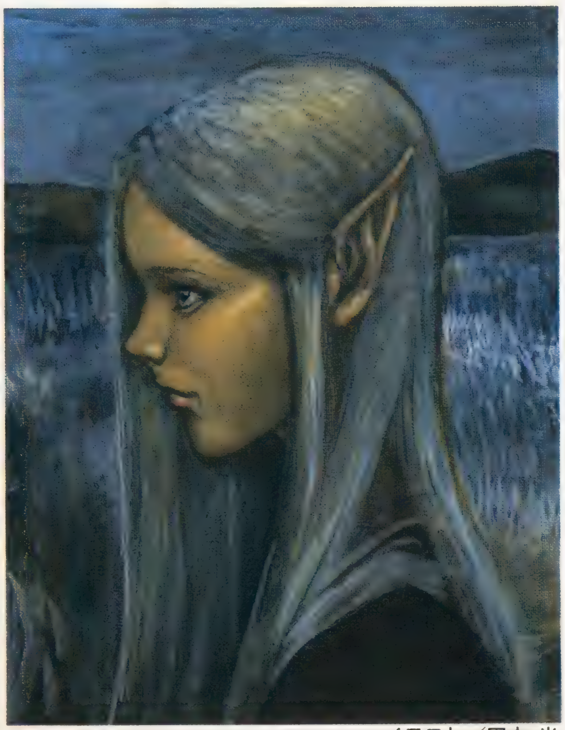
現代人は、宇宙人なら信じてもいいが、妖精となるとお伽話だと思う。そしてイェイツによれば、ケルトの血を引くアイルランド人は、宇宙人なんて信じないが、妖精はいることを確信していると、述べている。もちろん（厳格な）キリスト教徒は、妖精も宇宙人も信じないかわりに、〝天使〟の存在に疑問をいだかない。早い話、わたしがいいたいのは、妖精も天使も悪魔も宇宙人も、同じものであるということだ。

ああ、言いたいことを言ったので、すっきりした。

わたし？　わたしは妖精が存在することを、〝知って〟いる。宇宙人？　そんなものいるもんか。

さていよいよバグダットが見えてきた。「ギルガメッシュ叙事詩」や世界最古の「洪水神話」、そして絢爛たる「千夜一夜物語」の舞台が、諸君を待っている。

ところで、これまでの旅の記録をまとめた本が、7月中旬に発行される。題して「神話世界の旅人たち〈ケルト／北欧篇〉」。税込みで1650円と、わりと手頃であろう。連載をただまとめただけではない。増補改定版で、アーサー王の章など、新たな項目も増えている。田中光氏の書きおろしイラストも満載。損をさせないこの一冊。ぜひとも購入されたい。



イラスト／田中 光



SUPER Famicom®
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年8月発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587代 © 東映動画/有限会社 セイブ開発 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

TV GAME BROAD-WAY

今月から「NEO-GEO」が本体、ソフトとも大幅値下げ。ゲームファンには嬉しいニュースだ。で、今回は「NEO-GEO」がブロードウェイに復活。TVゲームマシン7機種、今月発売予定の58タイトルを一挙に辛口評価するぞ！

SFC

スーパーファミコンは、これからが本番でしょうね!

さあ、いよいよ大物の登場ですね。そこで、今回は担当第一回目ということもあり、現時点でのSFCの総括をしてみました。

スーパーファミコン用ソフト



石埜三千穂
最近、やっとメガドライブを買いました なにしろ安いから これで基本的なゲーム機はさっとそろったんですが、ますます睡眠時間が減ってしまいそうです 話は突然変わりますが、我が敬愛するDEVOのアルバムがすべてCD再発に! ワーナーの友だちからノベルティのテレカももらったし、なんだか幸せだぞ

7月発売リスト

6日●機動戦士ガンダムF-91
バンダイ/¥9500

12日●スーパーウルトラベースボール
カルチャーブレーン/¥8800

13日●スーパーR-TYPE
アイレム/¥8500

19日●ファイナルファンタジーⅣ
スクウェア/¥8800

19日●がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻
コナミ/¥8800※

20日●バトルドッジボール
バンプレスト/¥9600

26日●エリア88
カプコン/¥8500

※以外の表示価格は全て税抜き

NEWS

▶ソニーがSFC・CD-ROM一体型機「プレイステーション」を発表した。任天堂は既にソニーとCD-ROMの契約を交わしていたがこの度フィリップス社とのCD-ROM共同開発を公表。ロスアンジェルスタイムスはこれを「任天堂のあやまち」と称した。(関連記事はP.22)

SFC SPECIAL 統計

ここらでSFCの普及度を確認だ!

SFCは現時点で何台出ているのか。そして、FFⅣはどこまで売れる!?

SFCも、発売から半年以上が経過した。ようやくソフトの数も増えてきたわけだが、さて、今後の展開はいったいどうなっていくのだろうか。もちろん、SFCが盛り上がるか否かはソフトが決めることでありまた、本体の普及台数が増すほどに、よいソフトが登場しやすい素地ができることになる。そこで、まずはSFの現時点での販売台数を、きちんとしたデータで押さえておくことにしよう。とかく噂はあるが、実際のところ、どうなのだろうか。

SFCの販売台数はここまで伸びている!

まず、3月末時点での販吉台数は、144万台。およそ4カ月でこれだけ出ているのだから、たいしたものである。無論、1千万台を楽々超えているFCに比べればまだまだ少ないが、実際の稼動台数を考えた場合、非常に活気のある市場と言っていい。

月産台数の推移を見ると、発売から3月までは30万台、ただしこれは、実際に品薄になった時期もあったことから明らかなように、様子見の意味も持った台数である。売行き次第でさらに出荷台数を増やすのは当然のこと。当然任天堂側は、それ以上の台数を製造するだけのラインは確保していたと思われる。

発売初期段階での売行きは、ご存じの通り、爆発的でこそなけれ順調で、4月になると、月産台数は40万に、さらに5月には50万にまで伸ばしてきた。とは言えアメリカでスーパーNESの発売が決定済みで、台数は未確定だが50万台の中にそれらも含まれる。任天堂広報・本郷氏の話によれば、6月末のデータならば、販売総数200万はいくのではないか(一説に290万とも)、とのことであった。



ハード自体の評価はかなり落ち着いてきたようで、発売時、多少入手困難だった時点での需要は、もう満たされていると考えられる。これからは、ハードの目新しさではなく、ソフトの力によって需要が決定されて行くことになるだろう。

そこで注目されるのが、FFⅣ。FCにおけるシリーズは、人気、売上げでドラクエに次ぐほどの怪物ソフトであった。シリーズを通してのユーザー総数は、多分、6月時点でのSFC本体の台数を超えるはず。そうなると、FFⅣの力によって、SFCの普及台数に拍車がかかっていくことは当然予想されるのだ。

しかし、これは逆に考えれば、FFⅣ発売後の動きが、今後のSFCを占う上で非常に大きな意味を持ってくるということなのである。

ソフト数が増えたとはいえ、まだまだユーザーの飢餓感は衰えてはいない。その状況の中FFⅣの購入率は、SFCユーザーの数に対し、かなり高い割合になるものと考えられる。だからこそ、FFⅣが何本売れるかが、SFC市場の活況の程度をはっきりと教えてくれるはずなのだ。

そして来年度には、いよいよドラクエⅤの登場が予想されるのだが……。

特別企画

SIMCITY 裏 座談会

シム・シティーを巡る、下世話な話をしよう!

先月号の座談会は攻略法中心の内容に終始した。しかし、シムにはもっと自由な楽しみもあるのではないか? 下世話な話題があるのではないか? 同士が集まった。



石埜(以下石):さて、今日はシムシティーにまつわる所感、馬鹿話などお聞かせ願おうと、お集まりいただいたのですが……。

とみさわ(以下と):美しく作ろうとすると敗北するゲームだからね。

さくや〜ま(以下作」:ドモ。私、ミスター・珍作アルヨ。

と:やめなさいって。

作:すみません。しかし、アレですね。税率を20%にしてみたら、やっぱり市民は逃げ出しましたね。見事に。

と:そこまでしないね、普通の人は。

作:タカ派の市長と呼んでください。

石:学校壊しまくるしな。横暴だな。

と:でもなあ、確かに図書館もらったところで使えないからなあ。



↑石埜三千穂。本欄担当。今日は主に聞き手を務める。シムはヘタクソだ。

石:いや、でも吉祥寺でね、通称近鉄通っていうピンク街があって。そこをなんとか衰退させようと市が打った手というのが。

作:……ブルトーザーで潰して公園に!

石:惜しい!答えは、

点数評価
❿最高 ❺ふつう
❾すごくよい ❹もう少し
❽とてもよい ❸がんばれ
❼よい ❷もっとがんばれ
❻まあまあ ❶問題外



SFCソフト売り上げ累計TOP10

ビックカメラ池袋AV館、キディランド原宿店、銀座博品館トイパークの協力により発売中のSFCソフトの売り上げを編集部で独自に調査した。

	ソフト名	メーカー	発売日	価格
1	スーパーマリオワールド	任天堂	90.11.21	¥8000※
2	シムシティー	任天堂	91.4.26	¥8000※
3	F-ZERO	任天堂	90.11.21	¥7000※
4	ファイナルファイト	カプコン	90.12.21	¥8500※
5	グラディウスIII	コナミ	90.12.21	¥7800※
6	ウルトラマン	バンダイ	91.4.6.	¥7800※
7	パイロットウイングス	任天堂	90.12.21	¥8000※
8	ポピュラス	イマジニア	90.12.16	¥8800
9	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	91.4.5.	¥9800
10	アクトレイザー	エニックス	90.12.16	¥8000

強いソフトの傾向はどんなもんでしょう?

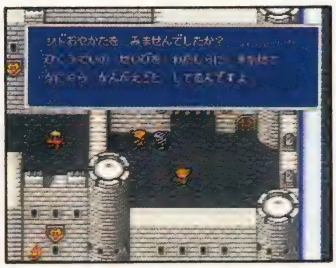
さて、ハードの売り上げをチェックした後は、もちろんソフトの方も見なければならない。そこで、SFCソフトの売り上げ累計ベスト10を集計してみた。(根本君ご苦労さま。)

トップはやはり、というか、当然、というか、マリオが来ている。ハードとの同時発売の上に、知名度のあるキャラクター、人気シリーズ、さらに信頼のできる仕上がり、ということでこれは当然でしょう。本体保持者のうち、かなり高い割合の人が買っていると思われる。シムシティーの2位は意外と言えば意外だが。

F-ZEROは、くろうと筋の圧倒的な評価の割には伸びていないが、それでもマリオ同様の好条件に乗って、数を伸ばしている。しかしながら、ハード機能の長所を最も活かしきっている2本、このF-ZEROとパイロットウイングスがもうひとつ伸びきれない、という状況は、SFC未来に対するひとつの問題提起にもなるのではないだろうか。

率直に言えば、どうしても移植物の多さが目をひいてしまうのだ。ファイナルファイト、グラディウスIII等々……。しかし、現時点でのこのラインナップを見て危機感を覚えるというのは早急に過ぎるのだろう。各社、とりあえず、ラインナップの出そろわない、ハードがまだ新鮮なうちにできるだけ早く一本だしておきたい、という気持ちが当然あったはず。それには移植物が最適だったというだけのことだ。いや、そう思っておきたい。ジャンルのバリエーションはもう出そろっているのだから、これからはオリジナルで勝負する世界に、きっとなるはずだ。

早い時期に出たオリジナルソフトで、健闘したのがアクトレイザー。批判も多いが、これまで出たSFCソフトの中でみれば、意欲作でることに間違いない。そのあたり、再評価があってもよさそうである。ただ、中古市場に出回っている数が多いとも聞き、実売数をそのまま評価として呑込んでしまうわけにはいかないだろう。



↑SFCの近い将来を左右することになる、これがFFⅣ。爆発的な人気を獲得できるか?

今後の見通しを考えてみようか

さて、今後のSFCということだが、近い将来での300万台突破は、まず間違いないところであろう。ポイントとしては、繰り返すが、FFⅣの発売がある。この夏休みまででどこまで台数を伸ばせるか。

不確定要素として、CD-ROMの開発発表がどう影響してくるか。セガもほぼ同時期に発表を行っているが、どちらも、より具体的なデータ、及びソフトのラインナップが発表された時点で、初めて影響力を持ってくるだろう。いずれにせよ、周辺機器に関しては価格設定が大きなポイントとなる。

そして来年度へ向けての大きなポイントは、ドラクエⅤの発売日の発表。FFⅣよりもさらに大きな固定ファンを持つゲームだけに、ハードを変えてもなお、社会現象を起こすだけの力を保持できるのか、おおいに注目される。シリーズの売行きの推移を見ると、まさにミラクルと言えるドラクエの人気も、ピークを過ぎた感がある。いかに怪物といえども、SFCの稼動数の範囲内でどれだけ数を伸ばせるのか、まだまだ未知数。数の上でファミコンを超えるのはまず無理にしても、短期間にマリオの累計にせまるほどの数を売りさばけるかどうかが分かれ目になるだろう。

さて、いよいよ今月からは、SFCのレビューが1コーナーとしての成立し得るほどに発売本数が増えてきているわけだが、これからも、節目節目ではこのようなカタめの企画を組んでいくつもりだ。しかし、それ以外では、インタビューとか気楽なもの中心でいくのでご安心を。

とりあえず、来月の予告。SFC野球ゲームの徹底比較をやる予定だよ～ん。

「ドまん中に図書館を建てた」でした。
と：ハハハ。歌舞伎町にできる本屋は結局いかがわしい本ばかり売ってるけどね。
作：風俗と言えば、カジノも危険です。
石：隣に警察建てるんだよね。必ず。
と：でもさ、隣に警察があるカジノなんて、誰が行くかって～の(笑)。
作：そうそう。本当ならね、原発のそばに住むのもね。どうかなぁ。
と：ぼくの街では、原発の周りの住宅地がよく栄えています。市長も住んでるし。
石：(笑)市長自らが身体を張って安全性を訴えている。
作：市長の家の周りって、高層マンション建つでしょう?
石：そう。市長は陽の当たらないビルの谷間に住むことに。
と：でも地価は高いんだよね。って、日照権の概念までゲームで設定してられないって(笑)。もっとも、ぼくの市長の家は庭に囲まれてるから平気だけど。



↑とみさわ昭仁、本名カルロス。逆か。メタルマックス共同デザイナー

作：ああ、えこひいき。公園作るんだ。
と：そう。桜の木がびっしりと植わってる。
作：おお、木が生えれまで同じところに公園作り続けるという、あのワザですね。
と：海岸線も、全部並木にした。
石：うわぁ、凝り性。そこまでする……。
と：だけど夏になると、虫が出そうで嫌なんだよね。虫、嫌いでさ。
作：そういえば、駅って虫みたいですよね。
と：あっ、そうそう。蜘蛛かCPUかって感じの。あれは嫌だね。ゾクゾクする。
石：(笑)そうかなあ。
と：足が多い物って嫌いなんだよ。
作：ROMとか(笑)。
石：駅のアレ、足かなあ(笑)。でも歩き出したら確かに嫌だなあ。ROMも。
作：オレ、面白い遊び方考えたんすよ。何年か周期で市長を交代するという。
と：それ、マニュアルに出てなかったか?
作：そーすか。でも、面白いっすよ。オレなんか、友だちからバトンタッチされて、さあやるぞ、新市長だぁ、と思ったら1$も残ってないの。
石：(笑)どこが面白いんだよ。
作：プレイヤーの性格が出るんですよ。
と：作山くんの場合は?
作：だから、タカ派ですって。あんまり金がなかったから、税率20%という暴挙に出ざるを得なかったんです。
石：穏当派ってのもいいかな。市民の言うことなら、へへ～って、なんでも言うなりになっちゃう。



↑さくや～ま。本誌大馬鹿野郎編集者。シムは結構本気でやったらしい

作：それやったら滅びるって。市民をスポイルしちゃダメですよ。
と：んな話でいいの?
石：いいんです。ありがとうございました。

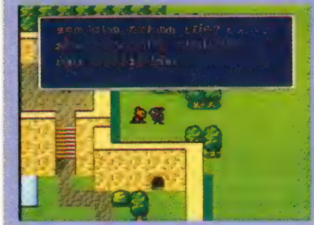
ファイナルファンタジーⅣ

スクウェア／7月19日／¥8800(税抜き)
●容量：8M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

泣く子も黙る大御所RPGの片翼が、ついに発売！5つの国を股に掛ける壮大なシナリオと、またもや新機軸のシステム、アクティブ・タイム・バトルがかみ合って、文句なしにSFCのRPG決定版として登場する。



↑パズニックモードはブロックを動かして消すタイプのもの。時間制限がある



↑グラブニックモードは動力の方向を変えてブロックを動かす。なかなか楽しいよ

お待たせしました、今月の大目玉。いや、今年の、かな？何はともあれ、もはや説明するまでもない大作RPGの登場です。

結論から言えば、RPGが好きな人は全員買いです。よくできています。ていねいです。これだけのクオリティのソフトを、たったこれだけの期間で作ってしまったスクェアには、敬意を表します。

もう具体的に褒めてもしかたないので、（紹介記事を見て下さい）期待が大き過ぎる人のための解説だけしておきましょう。

まず、システムはFFの常で、また新しいものを持ってきました。ATB。これは後半になって真の面白さがわかってくるようなので、頭の方しかプレイできなかった私にはコメントできません。その範囲の印象で言えば、面白いけど、すごく新鮮というところまでは行ってないかな。攻撃中、何もしないでいたい時、本当にぼ〜っと待っているだけでいいってのは笑えたけど。

お次はシナリオ。こちらは、印象としてはⅡに近いような。つまり、ドラマチックだけどかなり強制力の強い、ストーリー寄りのシナリオということだ。キャラクターもガッチリ設定されてるしね。ここは大いに好みが分かれるところだろうが、FFファンなら問題なし、と。

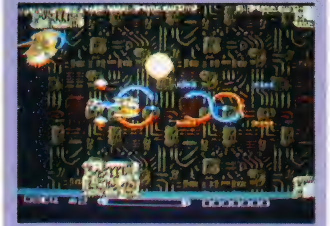
グラフィックはSFCなりに美しい。ダンジョンも立体的になって（イース風だ）世界の奥行きが広がった。これは当然かな。

結局、面白いけど衝撃はないと。大作はそれでいいんでしょう。 **9**

スーパーR-TYPE

アイレム／7月13日発売／¥8500(税抜き)
●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

アーケード版「R-TYPE II」の移植。オリジナルステージを含む全7ステージ構成。武器も新たなものが加えられた。ボスはかなり多くがオリジナル。難易度が4段階の中からセレクトができる。



↑とにかくスムーズな動きをするゲーム。乗り物酔いする人は注意しようね



↑セッティングは妙に細かい。変な車にすると満足にスピードも出せなくなっちゃう

シューティングの名ブランドですね。ファンも多いことかと思われますが。さて。私個人はアーケードではまったくやっていないし、あまり詳しくないんで、シューティング好きの人たち聞いてみたんですね。ところが、どうも好きな人ほど評価が低い。いわく、らしさがない、爽快感がない等々。

実際、アレンジはかなり加わっている。基本システムは同じながら、敵機の出現パターンとか種類とかで、プレイ感はかなり違うようだ。そのあたりが不評の原因らしいのだが、う一ん。私がキッズレベルでプレイした限りでは、これという興奮もなかったかわりに、そこそこ楽しめたぞ。溜め撃ちにはやっぱり独特の快感があるし、オプションの奇妙な操作感も楽しい。

しかし、ノーマルレベル以上でプレイすると、たちまちイライラしてしまうのもまた事実。単に私がヘタクソだということもありますが、やはり納得のいかない難しさみたいなものはあります。

逆に言えば、適正なレベルさえ選べば誰にでも楽しめるってことでしょうけど。

ただね、ゲームの本質とは関係ないんですが、どうして立ち上げ時のレベル設定がイージーになっているんでしょう？さらに下にキッズがあり、上にノーマルがある。じゃあ、なぜノーマルなんて呼ぶの？てなわけで、深読みかも知れないが、悪しきマニア根性を感じてしまうのだ。難しいゲームなんだぞ、みたいね。それで燃える人もいるからいいのかなあ。 **7**

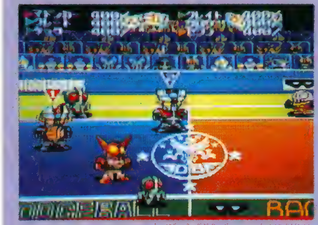
バトルドッヂボール

バンプレスト／7月20日発売／¥9600(税抜き)●容量：8M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バックアップ●2人同時プレイ可

ウルトラマン、ガンダム、仮面ライダーなど、おなじみのヒーローたちが繰り広げる、ドッヂボール合戦。各チームの各キャラクターに、パラメータが設定されているのが魅力。背景を選べる点もユニーク。



↑泡を敵にぶつけて進んでいこう。敵の入った泡を使えばアイテムを出すことも可能



↑尾を砂の上で振れば、そこを掘ったりできる。何かが見つかることもあるのだ

おなじみのSDキャラクターものです。お題がドッヂボールということで、まあ対戦プレイなら確実に燃えちゃうゲームですね。極めてシンプルなゲーム性は、ドッヂボールのルールそのまま。さすがに慣れないSFCのコントローラーでも、操作をおぼえるまでにそう苦労はないでしょう。もうちょっとシンプルにできたらうれしかったんだけど。

そう、2人プレイでこそ燃える単純なゲームだけに、操作法はより簡単であってほしい。そういう意味では、カーソルのあわせ方なんかがちょっとわかりにくかったかな。個々のキャラクターにパラメータを設定するとか、面白い工夫があるだけに、そういった基本部分でもうひとがんばりしてほしかったところだ。

SDモノってのも、子供向けのようでいて、それなりの年齢層以上の人ならかなり楽しめそう。ウルトラマンチームとか、仮面ライダーチームとか、結構ネタが古いからねえ。ゼットンのフォルムとか結構リアルで、「ウルトラマン」にハマったあなたならきっと楽しめるでしょう。

さすがSFC、とうならせるほどものはないけれど、グラフィック、サウンド、演出面も、それなりのクオリティで手抜きなく作られています。確かに積極的に推すほどのゲームではない。しかし、誰か遊びにきたときの余興用として備えておくには案外いいゲームかも知れない。そこそこ、ですね。 **5**

エリア88

カプコン／7月26日発売／¥8500(税抜き)
●容量：8M●ジャンル／シューティング●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

新谷かおるの人気コミックを原作とした、硬派な横スクロール・シューティング。自機のタイプを選べたり、パーツの買物ができたりと、工夫も凝らされている。各エリアの重厚な背景は、一見の価値あり。



↑内容は「ロックマン」と「忍者龍剣伝」を足して2で割った感じだね



↑各ステージが30分1話のTVアニメみたいな雰囲気。楽しく遊べるゲームだ

キャラクターものは、それだけでうさんくささを感じてしまう一時期もありましたが、最近はそうでもないような。各メーカーさんの努力の賜でしょう。ぱちぱち。

そんなわけで、この「エリア88」も、新谷かおるのコミックを原作に持ちながら、ケレン味のない、めちゃくちゃ硬派な本格横スクロールシューティングとして仕上がっております。なんたってカプコン様。アクションもののカルトメーカーとまで言われる（誰も言ってね〜か）だけのことはあります。

シューティングゲームとしてはあくまでオーソドックス。アーケードの移植ですが、オリジナル要素も多く、アレンジ移植と言ったところでしょう。少なくとも改悪ではない。パーツばかりか、自機の種類まで購入することによって選択できる、という点がSFC版ならではの設定で、なかなかユニーク。しかし、圧巻はなんといっても演出面でしょう。MISSION 4 のドッグファイト背景の演出など、まったく新しいものを感じさせてくれます。

ただな。やっぱりムツカシイぞこれは。意地悪ではないけれど、高難度。ウルトラC。個人差はあるけれど、がんばって練習すれば、なんとか習得できるかなと。そんなレベル。だから、ゲームプレイにおいて努力を惜しむ人には向いていません。普通のキャラクターものと逆で、原作が好きだという理由だけで買う人にはちょっとツライかも知れないな。 **8**

がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻

コナミ／7月19日発売／¥8500（税込み）●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：95%●バックアップ：パスワード●2人同時プレイ可

おなじみのキャラクターが大活躍する、コミカル・アクション。定番の斜め見おろし画面でのマップ攻略、3Dダンジョンに加え、完全横スクロール面、数多くの遊びの要素が加わって、なんともにぎやかな仕上がりに。



↑くにおくんが、今度は時代劇になったのだ。ファンなら迷わず買いの一作だね



↑お馴染みの格闘シーンもバッチリ。殴れ、蹴れ、殴れ、蹴れ、殴れ…なのである

コナミの看板キャラクターのひとつ、ゴエモンがSFC化。当然力は入っています。しかしゴエモンも長いねこれが。

初心会での印象はよかった。SFCにはシリアスなグラフィックが多かっただけに、コミカルな絵柄をそのまま美しくしたゴエモンは新鮮だったのだ。「ファミコンらしい」アクション性を、SFCの力でゴージャスに表現した、とでもいいましょうか。

そして、実際にやってみた感想は、「う〜ん、もう一歩」。よくも悪くも初代ゴエモンのゲーム性をそのまま引きずっているところがあるのだ。アクションRPGと割り切ってしまえばいいのかも知れないが、マップ構造といい、パワーアップのシステム（どんどん値上がりするアイテムも含め）といい、シリーズ共通の弱点である飽きやすさ、爽快感の欠如、といった点までも受け継いでしまった。ボス戦を中心としたサイドビューアクション面はかなり面白いだけに、惜しい。2人プレイにしても、同時プレイならではのウマ味がチョット足りないんじゃないかな。

ただ、文句ばかり言ったけど、仕上がりそのものは素晴らしくよい。豊富に盛り込まれた遊びの要素もハズレがなく、楽しめる。買って間違いのないソフトでしょう。しかし、このゲームがどうというより、スタイル自体がもう限界のような気もする。スーパーならではの、もっと根っこからの驚きがあれば……。がんばれ、ゴエモン。がんばれ、コナミ。

7

白熱プロ野球ガンバリーグ

EPICソニー／8月9日発売／¥8800（税抜き）●容量：8M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：●2P対戦可

ファミスタ型操作系の、シンプルなアクション野球ゲーム。かなり細かく段階分けされた選手の調子や、各チームに設定された「ファーム」の概念、さらにはオリジナルチームが2チームまでセーブ可能と幅広く楽しめる。



↑からくりランドに挑むヤンチャ丸。中にはおかしの国なんていうのもあるんだ



↑鈴を斬ると、中にはアイテムなどが！ビックリするような仕掛けも盛りだくさん

いきなりだが困った。このゲームをベタ褒めにしていいものかどうか。

いっさいのしがらみ抜きで、純粋に1本の野球ゲームとして評価するなら、10点差し上げることにやぶさかでない。好みで言っても、ちょっとケレン味が過ぎた演出で減点1、という程度。もう、サンプルを手にしていきなり、事務所のメンバーとハマったもの。しかし、ぬう。

あんまり話を引っ張ってもしょうがないから、ここではっきり言ってしまいましょう。つまりこれは、単なる「スーパーファミスタ」なのです！……ホントだぞ。

それも、操作方法とか、グラフィックとかいうレベルじゃない。いや、むしろグラフィックはかなり印象が違う。そうではなくて、プレイ感覚がほぼそのまんま、とそういうことなわけだ。「今回のは、ちょっと打点が振り遅れ気味になるね」なんて、新年度版と錯覚してしまいそうなほど。

再三申し上げているように、ファミスタのよさは、その「気持ちいいアクション感覚」にあると私は考える。打球の手ごたえとかね。だから、その感覚を再現してしまうゲームがあったら、もはやファミスタのみを選ぶ理由は何も残ってはいない。もたもたしている間に、ナムコさんはえらいことになったもんです。ぬう。

独創性は0点だけど、ユーザーには関係ないもんね〜。というわけで、志はやたらに低いですが、野球ゲームファンなら絶対買いでしょう。ぬうう。

7

機動戦士ガンダムF-91

バンダイ／7月6日発売／¥9500（税抜き）●容量：8M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

バトルシーンにちょっぴりアクション性も加えられた、手軽なスペースバトル・シュミレーション。自機をパワーアップさせながら、9本のシナリオを楽しむことができる。バトルシーンのアニメーションが売り物。



↑ゲーム部分の作りは粗いけれど、変化に富んだ展開がそれをカバーしている



↑ステージは選択可能。右上のヤツがなかなかいいキャラクターなんだよね

ま、このゲーム、ストーリーに原作があるわけで、私はその原作を知らないものですから、忠実なのか、かなり違うのか、そのへんはわからない。しかし、印象としてかなりストーリーを重視しているらしいことはわかります。デモも、こんなの見たことないってくらい長いし、ファンならくすぐられるところでしょう。

もちろん、グラフィックの方も、ていねいに、細部に渡って書き込まれていて、多分マニアでも納得いくんじゃないか。私は違うんで、本当のところはわかりませんが。

ゲーム性も、もちろんマニアックな作り。最初は旧式のモビルスーツ（戦闘用人型巨大ロボット）で、数少ない貧弱な武器を駆使して戦っていく。それが、シナリオが進むにつれて、自機も装備もパワーアップしていくのだ。これがファンにはたまらないんじゃないか。知らなくてもうれしいし。

だけど、別にファンでなければ遊べないゲームだ、とまで言う気はない。ちょっと単調だけど、確実に水準は超えている。ただ逆に、ファンでなければわざわざこのソフトを選ぶ理由はないかな、とも思う。

もっとも、それにしてはファンサービスが足りないかな、という点もあって、それはバトルシーンのアニメーション。単純なものや、使い回しがちょっと多すぎるんですね。ここはもうひとふんばりしてほしかった。特定ファンのためのゲームだって当然あっていいんだけど、どうせなら徹底的にやってほしい。

6

スーパースタジアム

セタ／7月2日発売／¥8800（税込み）●容量：8M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー／パスワード●2P対戦可

選手たちがパワーアップしていくペナントリーグモードが売り物の、オリジナル野球ゲーム。パスワード機能を使えば、自分で育てたチームで、友だちとの対戦プレイも楽しめる。ペナントレース終了時には各種の賞が表示される。



↑何となく「ワギャランド」っぽい画通。帽子をうまく使って敵を倒して進もう



↑キャラクターデザインに佐藤元氏を起用。グラフィックには、かなり力が入っている

う〜む、どうもなあ。野球ゲームが多い今日この頃だけに、つい比較してしまいがちですが、それはやめておきましょう。ただ、野球ゲームのタイプとしては、わりとオーソドックスなタイプかな。キャラクターの等身がちょっとハンパだけど、割とシリアスなタイプです。

ただし、ペナントレースモードにはかなり力が入っているみたい。試合毎に与えられる成長ポイントを好みの方法で振り分けていき、チームはパワーアップ、対戦相手のコンピュータチームも、それぞれのクセを持ちつつ成長していく。非常に細かいレベルのデータまでバックアップで管理されているので、成長の結果を見るだけでも楽しそう。さらに、育てたチームのパスワード対戦も、可能だ。まあ、FCでは珍しくもなかったシステムだけど、バランスには相当気を配っている。

しかし、それで野球ゲームとして面白くなるのかと言えば……どうでしょうねぇ。

試合こそが本番であって、あとはオマケ。オマケはいいんだけどなあ、というキライはありますね、このゲーム。端的に言って、操作感、レスポンスとももうひとつ。アクション面での説得力のなさがちょっとツライですね。打ったときに、いい当りかボテボテか、感覚的につかみにくいんです。

ズームアップなどの演出面も、今一歩のシェイプアップがほしいところ。もう少し熟成されてたらかなりハマれるんだけど。ちょっと残念。

5

FC

「メタルスレイダーグローリー」の発売日が迫ってきたぞ

来月発売となる「メタルスレイダーグローリー」についてひと言書かせてもらいました。興味のある方は、ぜひどうぞ！

ファミコン用ソフト



手塚一郎

ついにカメラを買ってしまったと、こう書くと何だかスコそうだけど、実は単なるコンパクトカメラなのね。機種はコニカの「アイボーグ」。カメラは以前から欲しいと思っていたし、今回のＣＥＳ取材で決心がついたのだ。さて、成果は？　よし、これからはライター兼カメラマン――これでいこう。え、必要ない？

7月発売リスト

5日	●ベースボールファイター バップ／¥7800
	●囲碁指南'91 ヘクト／¥6800
19日	●パズニック アイジーエス／¥4900
	●ファミリーサーキット'91 ナムコ／¥7800
	●JuJu伝説 タイトー／¥6800
	●リトルマーメイド カプコン／¥5800
	●キャッ党忍伝てやんでえ テクモ／¥6500
26日	●ダウンタウンスペシャル♥ くにおくんの時代劇だよ全員集合！ テクノスジャパン／¥6500
中旬	●スーパードッグブービー 赤ちゃん大ぼうけんの巻 ジャレコ／価格未定
	●ダイハード パックインビデオ／¥6500

価格は全て税抜きです。

NEWS

▶先日、ナムコ本社にて第４回出版社対抗ゲーム大会が行われた。（関連記事はP.28）

FC SPECIAL 研究

437のビジュアルショック

ファミコン初の8Mでハードの限界に挑んだハル研の野心作！

AVGは果たして映画になれるのか？

話題のSFアドベンチャーゲーム「メタルスレイダーグローリー」の完成版が、ようやく手元に届いた。開発中止か、とまで噂された作品ではあるが、よくぞ完成させてくれました。胸がいっぱいになる。

開発期間は何と４年２ヶ月。普通のメーカーならここまでできない。自分たちの思い描く最高の作品をユーザーに届けたいという気持ちは誰もが持っているはず。しかし、それでは会社として成り立たない。理想と納期の間で苦悩する。ハル研究所のスタッフも例外ではなかったであろう。それでも４年と２ヶ月をかけたのだ。

「メタルスレイダーグローリー」は、ファミコン初の８Ｍという大容量の作品。それなのに8,900円なる値段がつけられているのは何故なのか？

あえて書くまでもない。ゲームを心の底から愛しているのなら、わからないはずもない。ハル研が何を考えてこのソフトを創ったのか、ハル研が何を考えてこのソフトを発売することにしたのか。

ゲームの楽しみ方は、妙な偏見を持たずに遊ぶことが一番のはず。そこに埋まっている、あるいは隠れている〝おもしろさ〟を自分なりの方法で掘り起こしてゆくべきなのだ。

けれども例外はある、この「メタルスレイダーグローリー」のように。

いや、これは偏見と言うべきではないと思う。傾けられた情熱に応えたくなる、応えなくてはいけない。

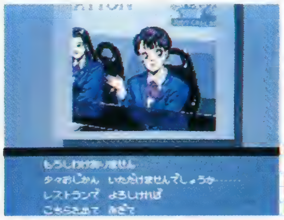
ストーリー性の高いＡＶＧはゲームであることを否定しはじめる。それでもいいではないか。ここまでやられたら、そう思うしかない。ファミコンでアニメを観る――何かいいな。

ハル研究所が理想とし、４年間も追い続けた夢がここに詰まっている。それをぼくらは見つけなければいけないのではないか。

こういうメーカーがいるから、ますますゲームがおもしろくなってくるのだ。



↑ファミコンとは思えないほど美しいグラフィック。これが437枚も入っているからスゴイ



←Tゲームはコマンド選択式のアドベンチャーとなっている



↑今の流行は「ロボット＆美少女」。ちょうどいいタイミングで発売されるのでヒットの予感



←ＨＩＰＰＯＮ　ＳＵＰＥＲ！編集部から「グローリー本」も出る予定。期待しよう

「ココロン」のタイムトライアルをやるよっ！

みんな、「ココロン」をプレイしているかな？　え、もうとっくにクリアしちゃったって？　それなら知ってるでしょ。エンディングのあとにクリアにかかったタイムが表示されるってことを。タケルでは、誰が一番短いタイムでクリアできたかを競う「ココロン・タイムトライアル」を開催することにしたのだ。以下は応募要項。よーく読んで挑戦しよう。

①エンディング時に表示されているクリアタイムを写真もしくはビデオにとってタケルまで送ってください（写真やビデオは返却できませんので注意してね）。

②記入内容

1. あなたの住所
2. あなたの氏名
3. 年齢と性別
4. 生年月日
5. 電話番号
6. 職業
7. あなたの好きなキャラクターの組み合わせ。フェイス、ボディ、武器をそれぞれ書こう。もちろん、キャラの名前も忘れずに！
8. シュールド・ウェーブ（タケル）に対して今後、期待すること。

写真もしくはビデオと、上記の８つのことを書いた紙を送ればOK。

あて先：〒110東京都台東区台東3-8-12 第８波戸ビル３Ｆ　株式会社タケル

しめ切りは７月末日消印まで有効。発表は10月４日発売のＨＩＰＰＯＮ　ＳＵＰＥＲ！の誌上にて行う予定です。

あ、そうそう、賞品のことも書いておかなくちゃね。部門は「テイパー部門（一般）」「ココロン部門（小学２年生以下）」「ココリン部門（女の子）」の３つで、各部門のベスト３にはスーパーファミコン、４～20位はココロンオリジナル貯金箱、21～40位はココロンジグソーパズル、41～70位はココロンテレホンカードと豪華。しかも、総合優勝なら、シャープのスーパーファミコン内蔵テレビだっ！　これはもう挑戦するしかないね。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

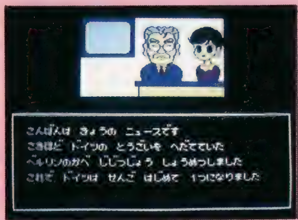
マイライフマイラブ

バンプレスト／7月3日発売／¥9600
●容量：4M●ジャンル：ボードゲーム●ROM完成度：80%●バックアップ：あり●1P専用

飯島健男氏率いるパンドラボックスのゲームデザイン。一見するとボードゲームだが、自由度の高い人生シミュレーションとの呼び方が適切。登場キャラクターの誕生から死までを楽しむのが目的。ただし1人プレイ専用。



↑一見するとボードゲームのようだが実に自由度が高く、遊ぶたびに展開が変わる



↑止まったマスによってイベントが起こる。これによってキミの人生が変わっていくよ

このテのゲームは、そろそろ飽きてきたなぁ、というのが最初の印象だった。が、遊んでみてビックリ。おもしろいのだ。

メーカーの人が「これはボードゲームではありません」と力説されるように、なるほど自由度が高い。いわゆるボードゲームは同じルートを何度もまわって、とか、ゴール（のマス）を目指して、であった。ところが、このゲームは違う。マップの上下左右は閉じており、まるでRPGだ。手前(つまり下）には進めないことと、必ずサイコロの目だけ進まなくてはダメ——このふたつしか制限がない。では、何を目的に遊べばいいのだろう？　これが「マイライフ・マイラブ」のおもしろさである。何をしてもいいのだ。キャラクターが行動するたびに時間は刻々と経過し、それに伴ってマップも変化…いや、こんなことはどうでもいい。注目すべきは、続々登場する人々が実に人間らしいこと。さりげないリアクションから深読みしてしまったりして…。想像という部分だけを抜き出すなら、個人的には「ウィザードリィ」を越えていると思う。時間に合わせて人々を成長し、そのグラフィックも変わってゆく。それを見ているだけでも、〝世界〞を感じさせる。難点は、プレイに時間がかかり過ぎる点かな。セーブできるとはいえ、ラストまで10数時間は長い。パーティグッズとして最高の出来なので、そこが惜しまれる。ファイルが1つしかないのも悲しい。まぁ、それでも楽しいからいいのかなぁ。

8

JuJu伝説

タイトー／7月19日発売／¥6800
●容量：3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

アーケードゲームからの移植。魔王のバシュターに猿にされてしまったばかりか、恋人までさらわれた不幸な男が主人公。口から吐く弾とジャンプを駆使して進んでゆく。敵を踏みつけて倒すこともできる。全6ステージ。



↑口から弾を吐いて進んでゆくお猿さん。敵の配置が陰険なので慎重にプレイしよう



↑上に✚ボタンを入れながら撃てば頭上の敵にも攻撃可能。接近戦は避けた方がいい

アーケード版は、はっきり言うとプレイする気になれなかった。一度ぐらい、とか思ったのだけど、ベニー松山くんに「やらない方がいいよ」と言われたので、まぁそういうことになってしまったわけだ。

パッと見た感じはちょっと下品な感じがする。主人公がお猿さんなのは別にいいのだが、攻撃の仕方がよろしくない。文字通り弾を吐く。…口から。何だかきたないなあ。このあたりを笑って済ませられるかどうかが、このゲームを楽しむのに大きく関わってくるような気がする。色もの、というだけでプレイしたくなくなる人ってやっぱりいるだろうからね。

ゲームの内容は外見に比べると、かなりハードで驚いてしまった。緊張の連続ではないが、ほどよく難関が用意されているような感じかな。ただ敵の配置がかなり陰険なので、イライラしてしまうこともある。

そういうゲームなのでさくさくと進んで気持ちいい——とはいかない。トラップなども目新しいわけではないので、新鮮な感動は特になし…。あまりおススメできるタイプのものではないね。

コンティニューの回数が4回というのも気になった。これが切れてしまうと同時に蓄積されたストレスが行き場を失って爆発する。遊んでいるのではなく、ゲームに遊ばれている気さえしてくる。もう少し気持ちよく遊ばせてくれる配慮あったなら、そこそこ楽しめる作品になっていたと思う。残念です。

5

ダイハード

パックインビデオ／7月19日発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

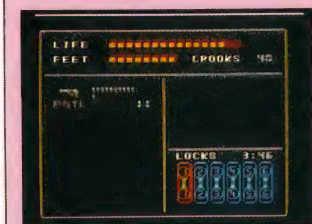
大人気映画のゲーム化。ナカトミビルを占拠している40人のテロリストとそのリーダー・ハンスを倒し、最愛の妻・ホリーを救出するのが目的。弾やアイテムの数に限りがあるので慎重なプレイが要求される。



↑ゲームの途中に挿入されるグラフィックはとても美しい。映画の感動が蘇る!?



↑敵は情け無用で弾をばらまいてくれる。馴れるまでが大変なのだ。気合いを入れろ



↑ポーズを押せばサブ画面。アイテムや弾のを常に頭に入れてプレイするように

「ダイハード」は2もビデオになり人気を博している。このゲームはしかし2ではなく、1を題材としたものだ。

ビルに潜んだテロリストとの戦闘——これはただ力まかせに突っこんでいき、弾を撃ちまくるタイプではない。アーケードゲームで言えば、セガの「クラックダウン」がイメージ的にぴったりだ。あの緊張感が出せないなら凡百の人間シューティングと何ら変わりなく、存在価値も低くなってしまう。その点、この「ダイハード」は評価できる。弾数と視界の制限によってドキドキが味わえるから。

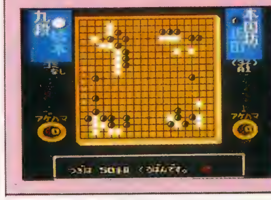
ただゲームとして見た場合、難点が多すぎる。グラフィックは我慢できても、操作性が、ねぇ。敵が東亜プランのゲームの親玉みたいに弾を撃ってくれるのだから、もう少し気持ちよく動かせるようにしてほしかった。アイデア的にはとてもおもしろいだけに、そのあたりが惜しい。プレイしまくって馴れれば楽しそうだけど、そこまでいくのがつらいよぉ。

4

囲碁指南'91

ヘクト／7月5日発売／¥6800
●容量：1M●ジャンル：ETC●ROM完成度：99%●バックアップ：なし●1P専用

タイトル通り囲碁のソフトだが、コンピュータと対戦するタイプのものではない。モードは「観戦」と「判定」の2つ。前者は棋譜のの観戦、後者は観戦の途中でプレイヤーが打つことができ、その正解率で棋力を判定する。



←棋譜は大きく4つに分けられる。局数が多い

この「囲碁指南'91」はゲームではないので、何とも困ってしまう。上の説明にもあるように、モードはふたつ。「観戦」と「判定」だ。前者はいわゆる名局をファミコン上で再現するもの。囲碁に興味があり、本気で勉強しようと思っている人なら便利だと思う。全部で110局も入っているし、何といっても本を見ながら石を置いてゆく手間が省けてよろしい。ただ、解説の類がないので、まったくの初心者の役に立つかと問われれば、首を横に振ってしまう。後者は、いわゆる棋力判定。「観戦」の途中でいきなり次の一手は？　となるタイプである。これも、ある程度の棋力がないと役に立たないので注意ね。ただ、この判定方法って、ちょっとアバウトな感じがするぞ。

スーパードッグブービー

ジャレコ／7月下旬発売／価格未定●容量：2M●ジャンル：アクション●コンティニュー●1P専用



←赤ん坊アルフレッドを目的地まで無事に運ぶ



←時には橋にまでなって赤ん坊を助けねばならない

いたずら好きでおちゃめな赤ん坊アルフレッドと正義の犬・スーパードッグBOOBYが主人公のアクションゲーム。アルフレッドを無事に指定された場所まで連れてゆくのが目的。キック、パンチ、ジャンプ、そしてダッシュがブービーに可能なアクション。主人公が無敵という点も見逃せないね。手元にサンプルがなかったので、今回は軽い説明だけ。来月あたりにでも紹介できるといいな。

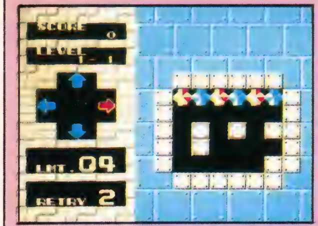
パズニック

アイジーエス／7月19日発売／¥4900
●容量：256+256KM●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●1P専用

同名アーケードゲームからの移植。ブロックを動かし、同色のそれと隣接させれば消すことができる。画面内のすべてのブロックを消せばクリアとなる。FC版はオリジナルモード「グラブニック」も追加。パスワード制。



↑パズニックモードはブロックを動かして消すタイプのもの。時間制限がある



↑グラブニックモードは動力の方向を変えてブロックを動かす。なかなか楽しいよ

画面を見てもらえればわかるようにパズルゲームである。ゲームセンターにも置かれたりしていたので見た人もいるだろう。クリアするとねーちゃんのHなグラフィックが表示されたりして、プレイするのに少しばかり度胸が必要だった。だから、というわけでもないだろうが、アーケード版の「パズニック」はすばやくゲームセンターから姿を消してしまった。当たり前である。脱衣麻雀というジャンルは確かにあるけれど、そもそもあれは一種の「笑い」を狙ったもの。何の脈絡もなく、クリアしたから女の人が脱ぐなんてナンセンスでしかない。「こうやっておけば客がつくだろう」なんていう浅い考えが見えてしまう。これでは脱衣ファン（？）に見向きもされないばかりか、一般人にも色メガネで見られてもしかたない。こうでもしないと遊んでもらえる自信がなかったのだろうか。

さて、ファミコン版。アーケード版をプレイしたことのないぼくは、実はつまらないゲームだとばかり思っていた。が、遊んでみてビックリ。つまらないどころか、楽しませてもらった。少なくとも、同じタイプの「フリップル」よりも数段上である。アーケード版での変な印象を持っている人がいたらかわいそうだな。

追加された「グラブニック」は同一フィールドを使用した別ゲーム。こちらも楽しい。アクションの要素もほど良く、誰でも遊べそう。パズルゲームに興味のある人はチャレンジしてみてね。

7

ファミリーサーキット'91

ナムコ／7月19日発売／¥7800
●容量：5M●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

「ファミリーサーキット」のパワーアップ版とも言うべき作品。トップビューのレーシングゲームで、敵車との当たり判定はなく、純粋にレースを楽しむもの。前作よりもマシンのセッティングに凝っており、マニア向け。


↑とにかくスムーズな動きをするゲーム。乗り物酔いする人は注意しようね



↑セッティングは妙に細かい。変な車にすると満足にスピードも出せなくなっちゃう

正直に言うと、ぼくは「ファミリーサーキット」が苦手だ。理由は簡単。酔ってしまうからである。自腹を切って買ったこのソフトも、奥多摩のコースをプレーしていたら気分が悪くなってしまった。どうも画面が回転（あるいは、そう思わせるもの）は体質的に合わないらしい。アーケードゲームで言えば、やはりナムコの「アサルト」も受けつけなかった。どちらも、いいゲームだとはわかっているのだけど。

今度の「ファミリーサーキット'91」も相変わらず気分が悪い。つまり、十分過ぎるスピード感と、スムーズな動きをしているってこと。ただ、だからといって前作のファンなら迷わず買い、とは言い難い。ひと言で理由を説明するなら「セッティングが妙に細かい」からだ。

グラフィック面に弱いファミコンは、だから「魅せる」よりも「遊ばせる」部分に重点を置くべき。このゲームは確かに遊ばせる点に重きを置いている。けれども、それが「セッティング」となると話は変わってくる。「セッティング」を楽しいと思える人間が、どれぐらいいるのだろう。

タケルの「ココロン」は創ったキャラクターがわかりやすくプレイヤーに返ってくるが、「ファミリーサーキット'91」はそこが伝わりにくい。要は、プレイヤーがどこまでストイックになれるか、という問題である。それでもいいなら買うべきだし、嫌なら買わない。「F−ZERO」の方が、ぼくには合っている。

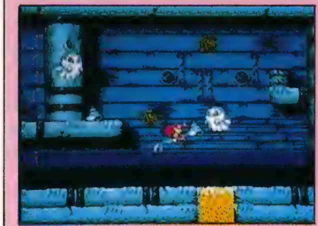
7

リトルマーメイド

カプコン／7月19日発売／¥5800
●容量：1M+64K●ジャンル／アクション●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

同名アニメーション映画のゲーム化作品。人魚アリエルを操作する。尾ビレを振って泡を出し、敵をそれで包むことができる。その泡を持って投げるのも可能。全5ステージ。難易度はカプコンの作品にしては妙に低い。


↑泡を敵にぶつけて進んでいこう。敵の入った泡を使えばアイテムを出すことも可能


↑尾を砂の上で振れば、そこを掘ったりできる。何かが見つかることもあるのだ

原作となる作品のあるゲーム——いわゆるキャラクターもののゲームも、最近では質も高くなってきており、単にプレイヤーに媚びるだけのものは少なくなってきた。ただ、それでも「売るため」を意識し、キャラクターものである必然性を持たない作品は、まだまだ巷に溢れている。ゲームとは、おもしろければ、それだけでいいのだろうか。そんなことを考えてしまう。

この「リトルマーメイド」は、そういった視点から見ると、かなりがんばっているな、との印象を受ける。というのも、画面写真からではわかりにくいかもしれないが、敵をガンガン倒しながら進むタイプではないからだ。もちろん、倒さなければいけない敵はいるけれど、それを最小限に抑え、原作の持つメルヘンチックな雰囲気を壊さないように創られていて好感がもてる。

そんなわけだから、同じカプコンとはいっても「ロックマン」とは明らかに違う味だ。少しアクションをやっている人ならば1時間程度でクリアできる難易度だね。狙っているターゲットも低年齢の女の子だから、バリバリのアクションを好む人には向かない。同社の「パジャマヒーロー」に似た雰囲気の作品と言ったらいいのかな。

難点は、操作が重いこと。展開がスローテンポなのはいいのだが、それにしてはキャラの反応が鈍く、ちょっとイラつく。ゲームをやったことのある人の言う「低い難易度」はアテにならない。もう少し遊びの要素がほしかったなあ。

6

キャッ党忍伝てやんでえ

テクモ／7月19日発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル／アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

3人（匹？）のネコ人間を主人公としたサイドビューのアクション。エドロポリスで悪事を働く「コーンの上」をこらしめるのが目的だ。空を飛んだり、岩を壊したりできる仲間を必要なときに呼び出して使ったりも可能。



↑内容は「ロックマン」と「忍者龍剣伝」を足して2で割った感じだね



↑各ステージが30分1話のTVアニメみたいな雰囲気。楽しく遊べるゲームだ

テクモのアクションというと「忍者龍剣伝」をまず思い浮かべる。立体的な動きと、高めの難易度が印象に残っている。が、この「キャッ党忍伝てやんでえ」は、その流れを汲んではいない。どちらかといえば、カプコンの「ロックマン」路線か。ジャレコの「ふしぎなドロピー」がそうであったように、である。ただし、「キャッ党忍伝」では基本的には力やパンチといった飛び道具ではない攻撃を主体としている。そのため、複数の主人公キャラの特性（というか特殊能力）は難関の突破時のみに使用されることになる。行く手を阻む巨大な岩を破壊したりとか、土を掘ったりとかだ。

このゲームの最大の売りは、各ステージに初めと終わりに挿入されているビジュアルである。ノリのいい音楽と小気味よく展開するグラフィックは、アニメの雰囲気をうまく表現している。タイトルがタイトルなだけに、正直な話、まったく期待していなかったのだが、なかなか楽しませてもらった。いいね、こういったタイプも。

反面、アクション部分が少々気になった。難易度が低いのはいいけれど、ちょっと単調なんだよね。似たような敵が多いし、その動きもあまりパッとしない。お話にならないっていうレベルではないにしても、ビジュアルがあんなに凝っているものだから拍子抜けなのだ。もっとゲーム部分を短くしてくれればよかったのに。無理にゲーム部分を入れたように見えてしまう。もう少しがんばってほしいよ。

7

くにおくんの時代劇だよ全員集合！

テクノスジャパン／7月26日発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：65%●バックアップ：バッテリー●2P同時可

お馴染み「くにおくん」シリーズの最新作。今回は時代劇を舞台にしている。システムは「ダウンタウン熱血物語」を継承。仲間はコンピュータが操作するが、その行動基準はプレイヤーが細かく設定することが可能。



↑くにおくんが、今度は時代劇になったのだ。ファンなら迷わず買いの一作だね



↑お馴染みの格闘シーンもバッチリ。殴れ、蹴れ、殴れ、蹴れ、殴れ…なのである

ファミコンというハードも、今となっては貧弱であることはいなめない。表現能力の限界といったところである。それを何の工夫もなく無視すると、プレイヤーに負担をかけるものになってしまう。おもしろいとか、おもしろくない以前のもの――それは作品どころかゲームですらない。

格闘ゲームというジャンルがある。殴る蹴るを攻撃の主体としたゲームだ。これは創るのが非常に難しい。なぜなら、敵はいくらでも強くすることができるが、その強さはプレイヤーが納得する範囲でなければいけないからである。

こういったことをファミコンで表現するのが難しいのは、キャラクターの大きさによる。キャラが小さければ必然的に間合いは狭くなる。それをどれほどのプレイヤーが見切れるか―― そういうことである。

しかし、それも、工夫次第では何とかなるようだ。「ケルナグール」のようにキャラのパターンを増やしたり、あるいは「くにおくん」シリーズのデフォルメなどだ。個人的に「ダブルドラゴン」よりも「くにおくん」の方に好感を持っているのは、このためだと思う。しかも、このシリーズはデフォルメされているのに痛さが感じられるグラフィックが好きだ。

「時代劇 ～」は、この点がいつもながらうまい。けれど、ゲームの質は「ダウンタウン」よりも低下している。つながりのわかりにくいマップが一番の難点。もっと楽しませることに徹底して。

5

怪傑ヤンチャ丸2・からくりランド

アイレム／8月上旬発売／¥5800
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

前作はアーケード版の移植であったが、今回はファミコン・オリジナル。さらわれた姫を救出すべく、ヤンチャ丸が「からくりランド」に挑む。アイテムや必殺技の概念も導入され、変化に富んだ展開を売りにしている。



↑からくりランドに挑むヤンチャ丸。中にはおかしの国なんていうのもあるんだ



↑鈴を斬ると、中にはアイテムなどが！ビックリするような仕掛けも盛りだくさん

ちょっと退屈だった前作（とは言っても難易度は高く、ずいぶん泣かされた）と比べ、今回の2は割と変化に富んだフィールドが用意されており、その点では楽しい。「からくりランド」とは、まさにその名の通りのもの。材木とかで作られた列車や巨大ロボットなど、結構いい味を出しているように思える。ありがちだ、との意見もあるかもしれないが、目新しければいいというものではない。ヤンチャ丸という素材とマッチしているかどうかが大切なのだ。

ゲーム内容は前作をある程度継承しているが、必殺技（？）などが導入され、今風の感じがする。時の流れ、というやつか。しかし、これが今ひとつおもしろくない。ただ、ある。それだけの存在でしかないのだ。営業的なものとかあるだろうけれど、ぼくは必要ないと思う。こういった類のものは、ゲームの内容と結びついていてこそ威力を発揮するはず。難関や対ボスで力押しでできるようにすることは、初心者への配慮などではない。これではクリアの達成感が薄くなってしまう。ゲームというのは、プレイヤーをゲームデザイナーの掌の上で遊ばせつつも、そうは感じさせないようにすることが大切だと思う。だから、安易な救済処置や無敵などは用意すべきではない。それは逃げだ。楽しませることに重きを置き、プレイヤー側の立場にたって考えるのがゲームを創る人の取るべき態度だ。

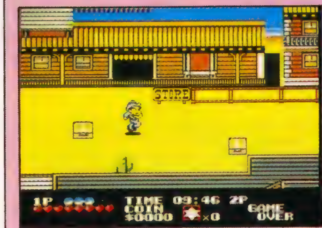
光る部分がもっとあれば…。ヤンチャ丸2はそういった作品だ。

6

ウエスタンキッズ

ビスコ／9月13日発売／¥7800
●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：●2P同時可

保安官となり、6人のおたずね者を倒すアクションゲーム。武器は短剣。銃やオノもある。ジャンプも可能。敵を倒したり、宝箱を開けたりして手に入れたお金でアイテムなどを買い揃えてゆく。射撃などのサブゲームも豊富。



↑ゲーム部分の作りは粗いけれど、変化に富んだ展開がそれをカバーしている



↑ステージは選択可能。右上のヤツがなかなかいいキャラクターなんだよね

人にはおススメできないものの、自分ではかなり気にいっているゲームというのは誰でもひとつやふたつはあると思う。全体的に見ればダメでも、ここは気に入っているんだ――みたいなヤツね。この前、誌上でスーパーファミコンの「ダライアスツイン」を好きと書いたら「手塚の評価は割と信用してたけど、あれを読んで考え方が少し変わった」と、おしゃった方がいたようだ。ま、いいけど。

この「ウエスタンキッズ」も、そういった方面の作品。純粋にゲームとして見たならば雑な部分が多く見られるが、それをぶっ飛ばす力をこの作品は持っている。では、それは何なのか？ そう訊かれると答にこまってしまう。ぼくが愛している部分は、実に些細なことなのだ。

「ウエスタンキッズ」の魅力は、いろいろな要素をぎゅうぎゅうに詰めこんでいる点だと感じている。いきなり列車の上での戦闘になったかと思うと、今度はトロッコのシーンがあったり、馬に乗って進むステージなど、とにかく変化に富んでいる。3人目のボスの死に様なども実に楽しい。これで武器の有効範囲や当たり判定などをしっかりとやっていたなら8点をつけてもいいぐらいだ。惜しいゲームだよ、本当に。

変な言い方かもしれないけれど、解くことを考えなければ大笑いしながら遊んでもらえるように思う。もちろん、本当にいいゲームしか遊びたくない人にはおススメしないけど。

7

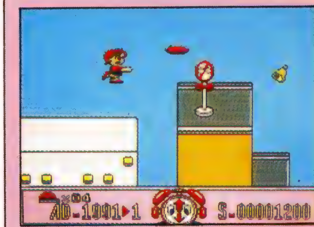
たいむゾーン

シグマ／10月発売予定／¥6200
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：95%●コンティニュー：あり●1P専用

佐藤元氏がキャラクターデザインを担当したサイドビューのアクションゲーム。謎の科学者にさらわれてしまったガールフレンドを助けるのが目的。攻撃方法は帽子を投げること。ブーメランのように戻ってくるのがミソだ。



↑何となく「ワギャランド」っぽい画通。帽子をうまく使って敵を倒して進もう



↑キャラクターデザインに佐藤元氏を起用。グラフィックには、かなり力が入っている

ごめんなさい、ぼくは佐藤元という方を実は知らないのです。だから、佐藤氏がキャラのデザインを担当とか言われてもピンとこない。ま、その方が色メガネで見ずに評価できるのではないか、というわけで許して下さい。

で、プレイしてみると、キャラクターはよくできている。特にマップ画面の主人公キャラはいい出来。少ないドットでも、がんばればここまで可能という証明。

しかし、一番大切なはずのゲーム部分が今ひとつよろしくない。まず気になったのは上下にスクロールすること。いや、これでは正確じゃないな。キャラの位置が画面の上部の時に下へスクロールするのは別に構わない。問題なのはそれによって画面に下に何があるかわからなくなってしまう点である。これは生理的によろしくない。知らなければいけないことを強調しているようなもの。それから、帽子がブーメランぽいのもおもしろいのは最初だけ。これを活かしたテクニックがあれば話は別だが、どうやらないようだし。

とにかく、キャラを大きくした弊害である上下スクロールは納得できない。「高橋名人の冒険島II」でも思ったのと同じだ。もっと楽しませることに徹底してほしい。この「たいむゾーン」はいろいろとおもしろい点もあるので非常にもったいない。敵の頭の上に乗れるというのも苦しまぎれのように思えるし…。マップの作り方や敵の配置を考えてほしかった。

6

見ていて楽しいグラフィックこそ重要なのだ

CDにビジュアルはつきもの。だが、本当に鑑賞に値するものがあっただろうか？　いや、ない！(笑)



北枕獲
やっと神宮へ行くことができた。H１砲のアベックアーチも見られたし、最高の気分だ。７回も東京音頭をやってしまった。相手？阪神さんですよ。今年のスワローズは強いなぁ。どこまで上に食いついていけるか。もしかすると、もしかするぞ。とゆーわけで、今月のマスクは数学仮面マテマティコです。

7月発売リスト

5日	●ファイナルソルジャー ハドソン／￥6500
12日	●Ｆ１サーカス'91 日本物産／￥6900
	●メタルストーカー フェイス／￥6980
	●精霊戦士スプリガン ナグザット／￥6500
19日	●PC原人II ハドソン／￥5800
	●レーシング魂 アイレム／￥7000
26日	●大旋風カスタム NECアベニュー／￥6800

価格は全て税抜きです

NEWS

▶東京おもちゃショーで参考出品されたNECの〝SUPER CD-ROM²〟は発売日価格等はまだ未定。だが、対応ソフト開発メーカーは、24社に及ぶラインナップで発表された。今後のソフト供給に関する情報が注目されるところ。また、PCエンジン本体とCD-ROM²の一体型新ハードの名称は〝PC Engin Duo〟に決定。

▶恒例となったハドソンの全国キャラバンが今年も開催される。「ファイナルソルジャー」ワールドカップ'91日本大会と題され、第７回を迎える今回は「PC原人」や「ボンバーマンII」「ドッジ弾平」などの大会も行われる予定。７月21日に北キャラバンが東京・伊勢丹新宿店、南キャラバンが神戸・大丸百貨店を皮切りにそれぞれ開催される。全国を縦断して８月いっぱい行われるが、８月に入ってからの詳細なスケジュールは次号で掲載予定。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

PC SPECIAL 解析

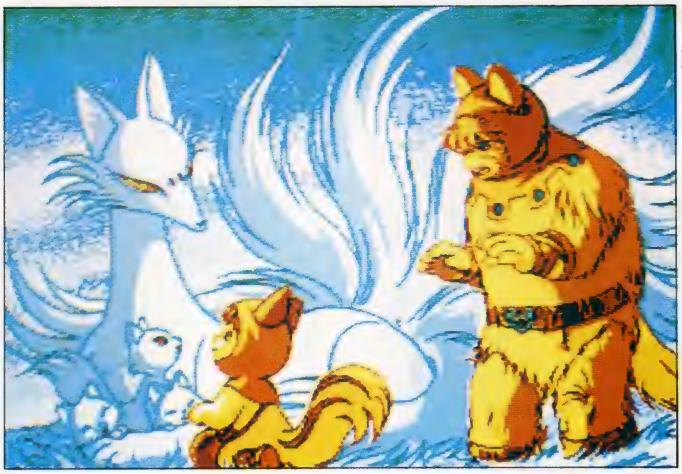
『BURAI～八玉の勇士伝説』に見るグラフィックの素晴らしさ

BURAIは、グラフィックのゲームである

いよいよPCエンジン版BURAIの発売が近づいてきた。パソコン版からの移植だ。人気もあったし、キリンさんになっているユーザーも多いだろう。私もパソコン版にはハマっていたので、エンジン版がどうなるか、興味津々であった。いま、やっとサンプル版が届いた。

そこで今回は先取り情報として、BURAIのグラフィックについて触れたいと思う。パソコン版を終わらせて、ずいぶんたつ。思い返してみると、ゲームの内容はあまり記憶にない。何を覚えているかと言えば、キャラクターなのだ。８人の個性や、エピソードが鮮明に記憶に残っている。

もちろんシナリオや、キャラクター設定がしっかりしているという理由もあるが、キャラクターデザイン及び原画に荒木伸吾＆姫野美智両氏が参加したことが大きい。両氏はアニメーターである。アニメの『ベルサイユのばら』や、『聖闘士星矢』のキャラクターをデザインした人だ。



←フル画面のグラフィックは見応えがある

お二人が参加したことで、ビジュアルシーンのクオリティは非常に高くなった。キャラクターが立ったのだ。BURAIのようにカッチリとしたストーリーで見せるゲームでは、この〝キャラが立っていること〟が重要なのだ。自分でストーリーを創っていく『ウィズ』とは、対極にあると言ってもいいだろう。ある意味では、BURAIはハドソンのデジタルコミックに似ている。

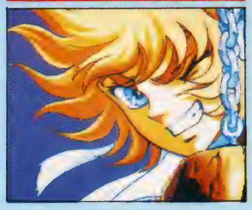
さて、エンジン版のビジュアルのできだ。ここに乗せた写真を見て貰えば分かると思うが、十分にキャラクターに思い入れられる。まずは合格点を出してもいいだろう。

これが八玉の勇士だ！

では、ここで八玉の勇士の皆さんを紹介しておこう。

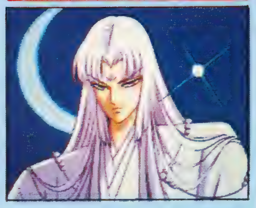
BURAIのメインテーマは光と闇の戦いだが、そんな大義名分を忘れてしまうほど勇士達は魅力的だ。なにしろBURAIを楽しめるかどうかは、彼らを好きになれるかどうかにかかっているのだから。

ザン・ハヤテ



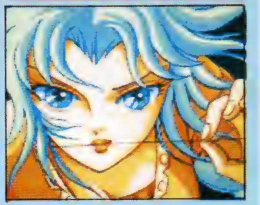
ギバ島の最高刑務所に囚われている海賊。主人公のはずだが、食われてるなぁ…。　声、草尾毅

幻　左京



人間の姿をしているが、実は竜。本性を出せば、そのパワーは超絶的なのだが…。　声、塩沢兼人

リリアン・ランスロット



幼なじみの恋人を探して旅する少女。針の使い手でもあり、とても頼りになる。　声、富沢美智恵

アレック・ヘストン



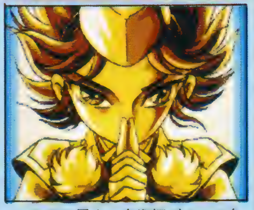
占い師の長老、魔法使い的存在である。世界一の大ボケ野郎だが、クークには…。　声、宮内幸平

ゴンザ＆マイマイ・ブロット



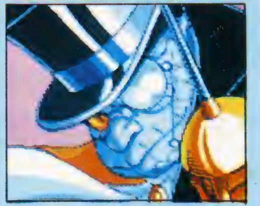
親の仇を探すウオッシュ族の兄妹。力と知恵のデコボココンビである。声、郷里大輔、渡辺菜生子

クーク・ロー・タム



八玉の勇士、念術師ゼノンの息子。両親を目の前で殺される。動物と会話ができる。声、皆口裕子

ロマール・セバスチャン七世



リーザス族の貴族。自由を求めサーカスに。父危篤を聞き10年ぶりに家に帰ると…。声、矢田耕司

BURAIは、キャラクターのゲームである

BURAIは、ほとんど一本道のRPGだ。だが、それがBURAIをつまらなくしているなどということは、決してない。むしろストーリーをカッチリと組んだことで、八玉の勇士達の個性が引き立っている。ゲームの部分はオマケ…とは言わない。が、BURAIは、どちらかと言えばストーリーやキャラクターを楽しむソフトなのだ。

ザン・ハヤテ、幻左京、リリアン・ランスロット、アレック・ヘストン、ゴンザ・ブロット、マイマイ・ブロット、クーク・ロー・タム、ロマール・セバスチャン七世、8人の勇士達の個性がBURAIの魅力なのである。これは八玉の勇士に限らず、敵である闇の神ダール皇帝・ビドーと七獣将にも言える。特に八玉の勇士と直接対峙する七獣将、木獣将ゾルドバ、天獣将サイモン、水獣将バルバラ、風獣将リー、気獣将ハジャ、火獣将ガスロ、地獣将マントスは個性的な連中だ。単なる悪役ではなく、それぞれが過去を持ち、考え、悩む。しっかりとした存在感があるのだ。

八玉の勇士と七獣将の絡みは、双方の個性のぶつかり合いになる。ストーリーとキャラクターが互いに補い合い、ユーザーをBURAIの世界へ引き込んでいく。多くの登場人物が、しっかりとした個性を持つ。これは大変なことだ。

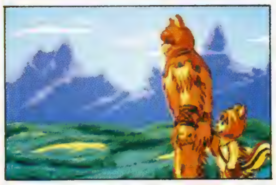
ゲームはまず、八玉の勇士、個々のエピソードから始まる。彼らが玉に選ばれ、光の御子の元に集合するまでの旅が第1部になる。つまり、第1部は7章で構成(ブロット兄妹は2人で1章)されている。ここで各キャラクターを把握することが、BURAIを楽しむコツでもあるのだ。

最初は〝ブロット兄妹の章〟だ。彼らは親の仇ナインテールを探しながら、ヒューイ島を旅している。その途中、マイマイがビドー軍にさらわれ…。よくある話なのかもしれないが、ゴンザとマイマイのキャラクターがしっかりしているから、ちゃんと感動させてくれる。純粋で頑固なゴンザ、素早く頭の回転も早いマイマイ。彼女の誘拐事件を通して、二人のキャラが浮き彫りになっていくのだ。

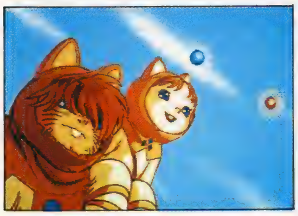
第1部を終了したとき、君達エンジンユーザーは八玉の勇士を理解し、好きになっているに違いない。



↑キプロス征服をめざし、暗黒神ダールを復活させた皇帝ビドー



↑ゴンザとマイマイのブロット兄妹は、両親の仇ナインテールを求めて、ヒューイ島を旅していた



↑そこへ現れた二つの玉。だが、ゴンザは八玉の勇士よりも親の仇討に固執する



↑そんな時、マイマイがビドー軍にさらわれてしまう。救出に向かうゴンザだが…



←ゴンザをだまして八玉の勇士にしたマイマイ。性格がよく分かるイベントだ



→紆余曲折を経て、ナインテールに対する誤解も解けた。兄妹は光の御子が待つソルテガをめざす

ちょっと比べてみる

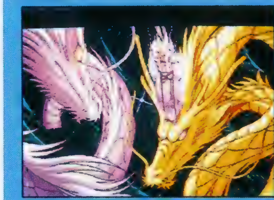
PCエンジン版 / PC-98版



キプロス王家の三銃士の一人、ダニエルが八玉を放つシーン。フル画面は迫力がある。



グラフィックの大きさは、ハードの制約上しかたないのだが、やはり寂しい。



お供の金竜、銀竜を連れた左京の元に玉が現れる。やはりCDのナマ音は強力だ。



同様のシーンでも、ハードによってこれだけ違う。98版では左京のセリフも過激だ。



戦闘シーン。パソコン版にあったストレスというパラメータは、カットされた。



第2部で8人揃うと、全員攻撃とAUTOは、なくてはならないものになるのだが…。

BURAIは、もともとPC-88からスタートした。残念ながら88版は未見なのだが、幸い98版は手元にある。同じものがあれば見比べてみたくなるのは人間の性。安直な企画ではあるが、さっそく比べてみた。内容に変更はないようだが、ご覧の通りビジュアルは大幅に変わっている。グラフィック、音とも、やはりエンジン版に分があるようだ。

BURAIは、ちょっと変わったゲームである

少しシステムについてもふれておこう。

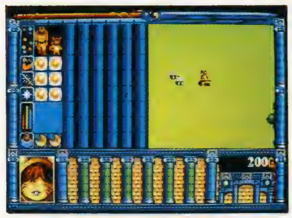
フロント画面で目を引くのは、キャラクターの下に並んだ〝玉〟だろう。これは、ステータスを表している。上から体力、攻撃力、能力値(BURAIでは、魔法に替わるものとして、特殊能力がある。能力値はMPだと思えばいい)だ。BURAIでは、体力、能力値だけではなく、攻撃力や素早さも変化するのだ。玉は、このステータスの変化を視覚的に表現しいる。数値が減ると、玉は輝きを失い、やがて割れてしまうのだ。これなら、キャラの状態が一目で分る。無味乾燥な数字の羅列よりもしっくりくる。

また、命令はすべてアイコンを使う。アイコン方式は最初はとっつきにくいが、なれればコマンド選択式より使い勝手はいい。

BURAIのレベルアップは、ステータス別に行う。例えば戦闘で特殊能力を使えば能力値が、武器で攻撃すれば攻撃力が上がる。FFIIの熟練度と似たシステムを採用している。さて、アイコン群の中に、〝行動〟という命令がある。これは、キャラが歩いているときに、どのような行動をとるかを決定する命令だ。つまり、歩きながら鍛錬を積み、レベルアップすることもできるのだ。歩いていると

歩いているときにとれる行動に〝本を読む〟というのがある。本は町にある本屋で購入するのだが、本を読むことによって新しい特殊能力が身につく。本には種類があり、キャラによって読むべき本が決まっているのだ。

と、BURAIというゲーム、システムの方もかなり個性的だ。発売が1ヶ月延びてしまったが、待つ価値は十分にあるソフトだと言えるだろう。サンプルで三日三晩ほど遊びまくったし。



←〝玉〟はステータスを表している



→レベルアップは、ステータス毎なのだ

PCエンジン用ソフト

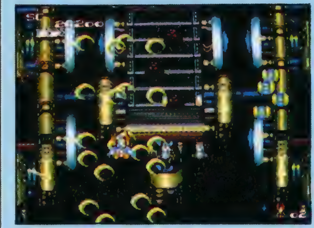
ファイナルソルジャー

ハドソン／7月5日発売／¥6500
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

恒例ハドソンの夏のキャラバン用シューティング。ガンヘッドの流れを受け継ぐ縦スクロールのパワーアップ・シューティング。ノーマルモードの他に、2分モード、5分モード、セットアップモードがある。



↑武器選択画面。4系統あり、それぞれ3種類から選択。3段階にパワーアップね



↑武器の換装とパワーアップはアイテムで行う。おなじみのパターンね



↑オプションを1つ犠牲にするボム。相変わらずハデである

毎年恒例のキャラバン用シューティングだけど、内容の方も相変わらず。現に、事務所でプレイしてたら「懐かしいね、ガンヘッドか」とのたまったヤツがいたもんな。

ノーマルモードでは、セットアップモードで武器の選択ができるとか、工夫はしてるけどね。ガンヘッット→スーパースターソルジャー→ファイナルソルジャーと、根本であるシステムが、ぜんぜん変わってないのね。ま、万人が参加するキャラバン用だからなんだろうけど、そろそろあきてきたのも事実だしなぁ。来年は、思い切った変更を考えてもいいんじゃないかな。

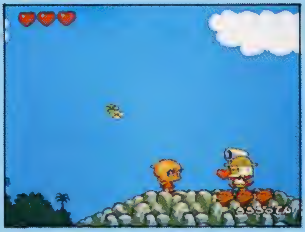
肝心のゲームの内容の方は悪くない。安心して遊べるってヤツね。武器の選択はともかく、それ以外に関してはマニュアルなしでも遊べたし。敵をガンガン破壊しながら、ずいずい進む快感もある。敵の攻撃にしても「何だ、これは」ってのがないのもいい。武器選択も、それなりに楽しい（あ、武器選択できるのはノーマルだけね）。ま、この手のものが好きなら。

7

PC原人2

ハドソン／7月19日発売／¥5800
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：アクション●ROM完成度100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

アクの強いキャラと抜群の操作性、ボンク（頭突き）で好評だったコミカルアクションの第2弾。前作は原人が、猿人、変人とパワーアップしたが、今回は美人、噴人だ。原人のアクションも増えた。



↑これはウワサのPC美人♡　投げキッスでハートを飛ばして攻撃するの♡



↑とうぜんラウンドの最後には、デカいボスがいる。あまり強くないけど

実は、前作のファンだった。アクション苦手を公言している北枕だが、ハマりまくってクリアしたゲームだったのだ。

そんなワケで、このPC原人2には、とっても期待していたのだ。

サービス精神旺盛ってゆーか、とにかくいろんな仕掛がある。原人自身のアクションも、ジャンプやボンク、スピンボンク、木登り、根性登り、滝登り等、前作でおなじみのものだけではなく、大車輪、三角飛びなど、バリエーションが増えた。その結果、動くこと自体が楽しくなっている。

プレイしてみると、敵キャラを倒して進むってゆーより、アスレチックランドで遊ぶって雰囲気が強いのだ。確かに敵キャラとの戦いってのは、アクションゲームのキモの部分ではあるけど、それだけで成り立ってるワケじゃない。むしろ、それを取り巻く部分にこそ、ゲームデザイナーのセンスが出てくる。

で、このPC原人2だけど、キモ以外の部分へのこだわり方がすごいのだ。プレイする時の楽しみが減っちゃうから具体的には言わないけど、敵を倒すのと同様の楽しさが他にもあるとだけ言っておこう。

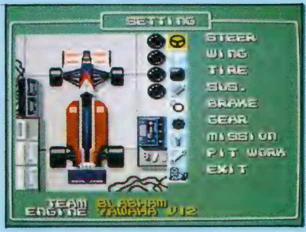
てなワケで、前作同様、なかなか遊べる。難易度は、前作よりは高めだけど、私が楽しく遊べる程度だから、誰にでもすすめられるよ。原人のキャラクターが立っているのもいい。こーゆー一般的なゲームが充実することは、エンジンのためにもいいことだしね。

7

F1サーカス'91

日本物産／7月12日発売／¥6900
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：レース●ROM完成度100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

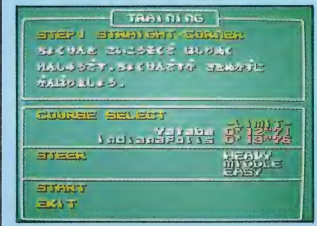
好評だったF1レースの第2弾。相変わらずセッティングにはこりまくっている。トップビューで、マシンを自由に操るには、かなりトレーニングが必要。で、世界選手権、フリーランに加え、トレーニングモードがついた。



↑ステアリング、ウィング、タイヤ等、セッティングは8項目に及ぶ



↑プラクティス。早々にエンジンから火を吹いてしまった…。決勝は遠いなぁ…



↑そんな人のために用意されたのがトレーニングモード。練習あるのみ！　だね

相変わらずってのが、プレイした感想なのです。どこが変わったんですか？

まあ、前作はいいデキだったし、この類が好きな人にはいーんじゃないですか。私の手にはあまりますがね。もともとトップビュータイプのカーレースって、あまり好きでないし。プラクティスどころか、フリー走行だって、ろくにできんのだからね。

けっきょく、やり込めばやり込むほど味が出てくるゲームなんでしょうけどね。残念ながら、私には、そこまでの忍耐力はありませんでした。ちなみに、前作にハマったウチの社長も、「ムズかしい！」を連発しとります。ただし「投げ出したくなるムズかしさ」なのではなく、「楽しいムズかしき」だと言っとりました。

コース取りや、クリッピングポイントなど、なかなか本格的な走りが必要な難コース揃いだし、セッティングは8項目もあるしで、正統的本格派と呼んでもいい仕上がり。それだけに、ユーザーを選ぶんじゃないかな。

5

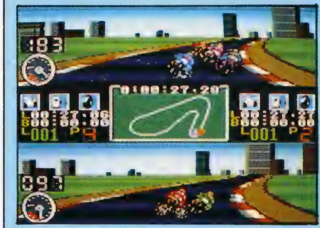
レーシング魂

アイレム／7月19日発売／¥7000
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：レース●ROM完成度100%●バックアップ：あり●プレイ方法：2P対戦可能

上下2分割画面で2P対戦もできるバイクレース。8つのサーキットでポイントを争う日本GP、耐久レース、テスト走行の3モード。4チームから選択、セッティングは3項目。



↑セッティングはタイヤ、ブレーキ、エンジンの3項目。とっても分かりやすいのだ



↑カーブ前は十分に減速しないと、カンタンにコースアウトしちゃうからね



↑4人で8耐をやる。乗車時間とか、いろいろ作戦を立てるのも楽しいのだ

F1サーカスがマニア向けなら、レーシング魂は一般向け。マシンの操作性は素直だし、ちょっと練習すれば、すぐ走れるようになる。ただし、これは1人でやるゲームではない。1人でやるには、ちっとばかり単調なのだ。

もちろん2P対戦も燃えるけど、実は4人以上プレイがいいのだ。このレースの耐久は5、10、15、30分なんだけど、鈴鹿にだけ8時間耐久があるのだ。これに1チーム2人で、2チームが参加するのだ。つまり、本モノと同じように、レーサー交代をやるわけ。1人のライダーが全走行距離の60%以上に乗ってはいけないとか、1時間以上の連続走行は禁止とか、ルールにこだわってね。なかなかフンイキは味わえるものだよ。これならライダーの腕の差もある程度はカバーできるし、それなりの駆引きも楽しめる。一度、お試しあれ。

そうそう、チームの個性もわりとはっきりしてるし遊びやすいゲームだ。もうちっと、メリハリがあれば…。

5

精霊戦士スプリガン

ナグザット／7月12日発売／¥6500
●メディア：CD-ROM●ジャンル：シューティング●ROM完成度100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

縦スクロールのパワーアップ・シューティング。武器の選択、パワーアップは4種類の精霊球で行なう。精霊球の組み合せで32種類の攻撃形態を実現。ちなみに夏休みに行なわれるナグザットのゲーム大会用ソフトでもある。



↑精霊球の組み合せで32種類のパワーアップができる。いろいろ試すのも楽しい



↑デモやステージ間のグラフィックにも、なかなか凝っている

地水火風、4種類の精霊球の組み合せで、ショットが変わるってのは、なかなかハマった。精霊球は3つまで持てて、その組み合せで様々な攻撃ができるのね。同じ精霊球を3つ集めてもいいし、色を変えてもいい。もう、プレイヤーのお好みしだい。いろんな組み合せを試す楽しみってのは、けっこう大きかった。ちなみに、私が使いやすかったのは、風2個と地1個の組み合せウィンドデストロイヤーであります。精霊球はボンバーとしても使える。と一ぜん4種類、それぞれ効果が違う。精霊球は、けっこう出るから、使い惜しみをしないですむのは嬉しいな。

そんなワケで、けっこう気にいっております。力でグリグリと押していけるシューテイングって、けっこう好きなのさ。

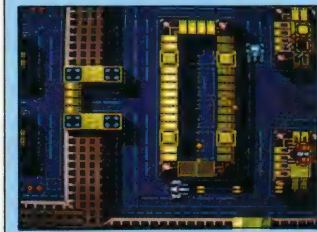
しかぁし、バーニングエンジェルと同じ欠点もあるのだ。つまり、凝った背景と、どハデなパワーアップのせいで、敵キャラ、敵弾が、実に見にくいのだ。しかも、マイキャラがデカい。つまり、大味なのね。ドットの指さばきに生命をかけるシューティングゲーマーには不満の残る仕上がりかもしれん。まぁ、私にはそのぐらいがちょーどいいんだけどね。

それにしても、高速スクロールする場所になると、ほとんど運だけって感じになるのはいただけない。もうちょっと、操作する快感、避ける快感も追求して欲しい。けど、ま、精霊球を使ったパワーアップシステムが気に入ったから。 6

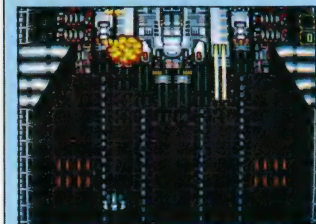
メタルストーカー

フェイス／7月12日発売／¥6980
●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

8方向スクロールのパワーアップ・シューティング。武装は最初は20㎜ショットキャノンだけだが、ユニットを入手すれば5種類になる。パワーアップは4段階。各ユニットは攻撃能力だけではなく、特殊な防御能力も持つ。



↑迷路状のフィールドでは、砲台の固定がモノを言う。緊張感も心地よい



↑もちろんボスキャラもいる。ちなみに、やられてもパワーアップは維持される



↑広いフィールドに出ると緊張感が少なくなる。ちょっと気が抜けちゃうのが残念

砲台の固定がポイントだよね。武器の使い分けも大事か。今までにはなかったタイプのシューティングってことになるのかな。砲台の固定はアベンジャーでもあったけど、メタルストーカーの方が、攻略に直結してるような感じだね。ちょっとおもしろいな、これ。ファイナルソルジャーみたいな爽快感は少ないけど、緻密な戦略的シューティングって感じだな、うん。

と思った。最初は。まぁ、マップが迷路状になってるフィールドでは、その通りなんだけどね。なかなか緊張感もあって、のめり込んだんだ。ところが、ただ広いだけの屋外マップになると、途端に緊張感が失せちゃうのだ。緊張しっぱなしってのもツライから、これでちょうどいいのかな？とも思ったけど、一度とけた緊張感を戻すってのはツラいものがあったぞ。

システムはおもしろいし、操作性もいい。だから、余計にそーゆーとこが気になったんだけどね。シューテイング好きなら、おさえといてもいいかな。 6

大旋風カスタム

NECアベニュー／7月26日発売／¥6800
●メディア：CD-ROM●ジャンル：シューティング●ROM完成度100%●コンティニュー：あり●プレイ方法：1P専用

昨年末にHu-CARDで出た大旋風のアッパーバージョン。縦スクロールのパワーアップ・シューティング。涙なくしては語れないヘルパーも、もちろん健在。カスタムオリジナルのステージ、キャラクターがプラスされた。



↑動きはトロいが、それも味のうちですかね。パワーアップは確実にね



↑Ⅰボタンで6機のヘルパーが来てくれる。もう一度Ⅰボタンで、涙の特攻!!

飛来する敵機、敵弾をかわし、ショットを撃ち込む。爆発炎上して落ちていく敵機に一瞥をくわえ、次の攻撃に備え周囲を警戒する。次はどこから来るんだ!?

言い古された言葉だが「スリル、スピード、サスペンス」は、シューティングにも必要な要素だ。

大旋風は、航空機による対地攻撃のゲームである。戦車を撃破していくと言うゲームの性格上、スピード感に欠けるのは仕方がない。愛機の反応も鈍く感じてしまう。

地形を見れば、戦車がどこから出現するか、どう動くかも予想ができてしまう。次はどうくるんだと言うサスペンスも希薄だ。

航空機が戦車を避ける必要はない。敵機をギリギリでかわすスリルももの足りなく感じる。中ボスやボスがバラまく大量の弾を避けるときに、多少のスリルは感じるが。

つまり、シューティングで遊ぶときの楽しみ、ハラハラドキドキが少ないのだ。メリハリがなく、ダラダラとした印象を受ける。やはりシューティングは、爽快感がないと遊び続ける気にはならない。

ヘルパーも嫌いだ。確かにゲームを進める上で頼ることも多いが、友軍機に「死ね」と命じるのはかなり抵抗がある。友のために自らの意志で特攻すると言うならそれなりに感動もあるが（あまり好きなシチュエーションではないが）、自らが助かるために友に死ねと命じるのは…。 5

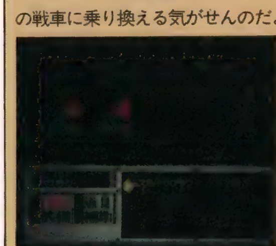
北枕獲のご贔屓ゲームの話

今までアバウトな私を担当してくれていたハルク三橋氏が編集長に出世した。おめでとうございます。これからも、ひとつよしなに。

てなワケで（この言い回しはベンリだ。どんな文章も、それなりにつながるので多用してしまう。だが考えるまでもなく、いい加減な日本語の使い方だ。反省せねば）、2カ月ぶりのご贔屓ゲームです。

ハマっとる。ちょっとでも手があいたら、せこせことお金稼ぎに精を出しとる。ゲームをクリアするってゆーより、戦車の改造に夢中になってるのね。

だから、今サンタ・ポコにいるんだけど、乗ってるのはモスキート、ワイルドバギー、バンだもんね。とうぜん、シャシーは究極まで改造済み。いやぁ、もうここまで来ると愛着がわいちゃって、他の戦車に乗り換える気がせんのだよな。



←久々に新鮮さを感じさせてくれるRPGなんだ



←砲弾とか乗降とかのコマンドがある。一瞬？だけど…

おそらく最後の最後まで、アジャコングちゃん、バイソンーKちゃん、ブラムーMちゃん（あ、これ愛車の名前です）で押し通すんだろーなぁ。

戦車って言えば、ドイツ軍だよね。小学生の頃、タミヤの1/35のプラモデルがはやっててね。ドイツ軍を作りまくったもん。パンサーやタイガーⅠ、キングタイガーなんかに憧れてね。当時のお小遣いじゃ、なかなか買えなかったし。初めて色を塗ったプラモデルもドイツの戦車だった。3号戦車だったかなぁ。いきなり迷彩に挑戦してさ、苦労したんだよなぁ。お年玉で88㎜砲と8tハーフトラックを買ったときは嬉しかったもんなぁ。

おっと、ゲームの話だ。つまり、やっぱ戦車っていいなぁってこと。富沢さん、さらに戦車側に傾倒したメタルマックスの続編、期待してますからね。

MD

いよいよメガドライブにCD時代の到来だ！

行ってきましたおもちゃショー。見てきましたMEGA-CD。うにゃー、やはりスゴイゼ！

メガドライブ・ゲームギア用ソフト



成沢大輔

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のハリネズミじゃないが、最近怪しげなホ乳類が売られているのを見ると心がときめく。フルーツコウモリとかモモンガとかワラビーとか……。奥さんはリスザルと友だちになりたーい、なんて言い出した。狭い家がまた動物に占領されていくのだろうか？　会社にはオオトカゲが来たし。

7月発売リスト

発売日	タイトル	メーカー／価格
6日	雷電伝説	マイクロネット／¥8800
12日	球界道中記	ナムコ／¥6500
19日	ストリートスマート	トレコ／¥6800
8月2日	ベアナックル	セガ／¥6000
26日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ／¥6000
26日	サンダーフォックス	タイトー／¥8500
26日	マスター・オブ・モンスターズ	東芝ＥＭＩ／¥7800
8月2日	ＤＩＮＯ ＬＡＮＤ	ウルフチーム／¥6800
8月9日	宇宙戦艦ゴモラ	ＵＰＬ／¥7500
	空牙	ＲＩＯＴ日本テレネット／¥
8月20日	ラスタンサーガ	タイトー／¥4500
19日	ファンタジーゾーンGEARォパオパJrの冒険	サンリツ電機／¥3900
26日	ワギャンランド	ナムコ／¥4000
5日	まじかる☆タルるートくん	ツクダオリジナル／¥

価格は全て税抜きです。

NEWS

▶東京おもちゃショーにて、メガドライブのCD-ROMプレイヤーが発表。展示されていたショーウインドーの前には、人だかりができました。

▶メガドライブにバリエが新規参入しました。ソフトのラインナップに上がっているのは、「中嶋悟F-1HEROMD」です。

点数評価

⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ
⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

MD SPECIAL プロダクツ

MEGA-CDは6MのRAM！

1回のロードで相当量のグラフィックが展開可能に！



待ちわびたかいが充分にあった!?

6月6日、東京おもちゃショー91の開幕初日、私は朝早くから幕張メッセへと行った。もちろん噂のMEGA-CDの現物を見に行くためである。

セガブースの入り口には16面テレビがしつらえており、ソニックが元気に走り回っていた。この夏の期待商品だけあって、セガサイドの力の入りかたもかなりのもののようだ。現実にプレイしたお客さんの評判も良かったようである。

各サードパーティやセガから多くのカセットの新作が発表されていたが、それはここでは置いておこう。お目当てのMEGA-CDはブース奥に置かれていた。

メガドライブの下に鎮座するようにあったそれは、およそ厚さにしてメガドライブの1.5倍ぐらいだろうか。2つ重なっているとかなり威圧感がある。正面には操作用のボタンが1つもなく、プレイとアクセスの表示するランプが並んでいるだけだ。両方の本体右側にあるコネクターで接続されている。

そして、なによりびっくりしたのはデモプレイが行なわれていたモニターの横に張り出されていたスペック表。そこは紛れもなく「ワークRAM 6 M」とあったのだ。どういうことか。1回のロードで『ファンタジースターII』が完全にRAM上に載ってしまうということである。この間バージョンアップが伝えられたPCエンジンのCD-ROMでさえ2Mである。その3倍。PC9801のパソコンでさえ5Mということを考えると、とんでもない大容量なのだ。しかもハードスペックでの、回転・拡大・縮小機能、8チャンネルのPCM（デモでホリフォニックを使った画面と音を見せてくれた）など、およそ考えられる必要な要素をすべて詰めこんだハードに仕上がっている。これで「5万円前後（セガ社員談）」のハード価格は決して高すぎないと思う。あとはゲームの開発側がどこまで良い作品を作ってくれるか。秋の発売が待ち通しい。最高級の期待に応えてくれると信じていることにしよう。

参入予定サードパーティとソフト

左で述べたように、MEGA-CDは想像を上回るとてつもないハードである。そのせいか、多くのメーカーがすでにサードパーティとして名乗りを上げている。セガを含めた、主な参入メーカーと、現状でわかっているゲームタイトルをいくつか紹介していくことにしよう。

まずセガ。現在4タイトルが発表されている。『ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～』『聖魔伝説　3×3EYES（サザンアイズ）』『シムアース』『ライズオブザドラゴン』。中でも気になるのは『聖魔伝説3×3EYES』。ヤングマガジン誌に連載されている高田裕三氏の伝奇マンガのゲーム化だ。ＲＰＧであるとのこと。人気の高い原作をどこまでゲーム化できるか。また『シムアース』はアメリカのパソコンゲームからの移植。スーパーファミコンでもイマジニアから発売が予定されている地球創造の壮大なシミュレーション。オリジナルはとっつきの悪さが気になるが、セガ流のアレンジが見もの。

ウルフチームからは『アーネスト　エバンス』と『精霊神世紀　フェイリア』の発売が決まっている。前者は同名の主人公が活躍するアクションゲームだ。

ゲームアーツからも3倍が予定されているが、かつてＲＯＭで予定されていた『天下布武』がMEGA-CDにスライドした。

工画堂スタジオは『新・覇邪の封印』『シュバルツシルト』の2作、シュールドウェーブ（タケル）は『ノスタルジア』、トレコ『クライングドラゴン』『ファイスII』、日本テレネット『コズミックファンタジー（PCエンジンからの移植に＋αが加えられるとか）』、ヒューマン『アルスラーン戦記』、ビクター音産『封神演義』、ビスコ『ワールドラリー』、ホット・ビィ『デトネーターオーガン』などのタイトルが発表されている。少々パソコンゲームからの移植が多くはないかと思ってしまうところだが、果たしてその出来やいかに……!?　私個人の希望としては、何らかの家庭用ゲームレベルでのアレンジがなされていてほしいのだが。

また、参入だけを決めているメーカーとしては、アスミック、シグマ商事、タイトー、東芝ＥＭＩ、東洋レコーディング、メサイヤ、日本デクスタなどの名前が上がっている。おなじみからお初まで、多士済々といったところか。音楽系メーカーがその音に対するノウハウをどう出してくるかも楽しみの一つであると言えるだろう。

なお、本体同時は3作ほどだとか。

雷電伝説

マイクロネット／7月6日発売／¥8800(税抜き)●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

業務用から移植された縦スクロールシューティングゲーム。オリジナルを開発したのはセイブ電子。業務用の全8面にメガドライブオリジナルのスペシャルステージ（超難しいとか）が1面分用意されている。



↑どっかで見たことがあるようなパワーアップ攻撃。まあ、何も言うまい…



↑敵の外装がはがれてきて飛んでくる。このパワーアップ状態ならこわくないけど

業務用の『雷電』はなかなかのヒット作で、けっこうファンが多い。東亜プラン型(なんて言いかたがあれば)のとっつきの良いシューティングゲームだった。

で、メガドライブに移植か。

プレイしてみた印象は、決して遊べないゲームではないということ。なるほどメガドライブなりの移植はされている。アルゴリズムがムチャクチャとか、グラフィックがおヘタなんてこともない。メガドライブならこんなもんでしょ、というような感覚にさせられるのである。

そのおかけで見事に個性が薄くなった。個性を見せないことを努力しているかとも思えるほどに。

ゲーム性の移植がそこそこならいいじゃないかとする意見もあろう。ただ、どこにでもありがちなシューティングゲームだからこそ、メガドライブ版ならではの、何らかの工夫が見たかった。確かに1面のスペシャルステージが用意はされているが、それは決定的な魅力になり得ない。

思えばPCエンジンの『究極タイガー』『スーパーダライアス』は見事なゲーム性の再現とともに、グラフィック、サウンド面でも業務用とほぼ同じだった。メガドライブの『TATSUJIN』にも同じ事が言える。それができなければ業務用から一捻りして欲しい。

平均点を狙ったゲーム作りも悪くはないが、私はもっと驚かせてほしかったと切実に思うのだ。

5

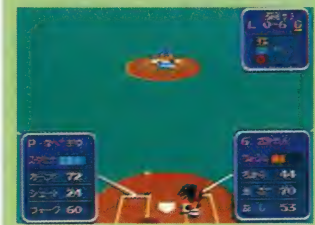
球界道中記

ナムコ／7月12日発売／¥6000(税抜き)●容量：100M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●2P対戦可能

タイトルこそ『妖怪道中記』のパロディだが、ゲーム内容はしっかりとした野球である。業務用からの移植で、これまでに発売されていた『ファミスタ』シリーズとは一線を画す内容である。



↑チーム数いっぱい、球場もいっぱい。『ファミスタ』に増してバラエティあふれる



↑パラメータは割に大きな2ケタの数字。スタミナや調子の表示は見やすいグラフ

第一印象。

戸惑った。だって『ファミスタ』と違うんだもん。

ナムコの野球ゲームといえばやはり『ファミスタ』の各シリーズを連想し、プレイもそれらに準じてしまうだけに、違和感を感じざるを得なかった。それだけ『ファミスタ』のシステムがよくできているということなのだろうが。とはいってもすべてが『ファミスタ』と違っているのではない。大きく気になるのはピッチングだけなのだ。まずキャッチャーミットの位置を決め、次にプレートの位置を決めてから投球に入る。投げたボールはあらかじめ決められたキャッチャーミットの位置近くに投げられる。だから『ファミスタ』のように、投げられたボールだけを考えればいいのではなく、投げる前からバッターとピッチャーの間で駆け引きが生ずる。また、ピッチャーとて完璧にキャッチャーミットにボールが飛んで行くのではなく、変化球的な球を投げなくてはならない場合は、そのピッチャー固有の変化球パラメータにのっとった曲がりの球になってしまう。だから投げる側は、そのピッチャーの特性をしっかり把握していないと思うような組立ができない。

つまり、ゲーム性の点から見た時、『ファミスタ』より高度なのだ。それが欠点になっていないのは、やはり『ファミスタ』があったせいだろう。ちょっと遊べばすぐに慣れる。やはり、さすがとしか言うほかない。斜めに入りづらいのにはまいったが。

7

ストリートスマート

トレコ／7月19日発売／¥6800(税抜き)●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●2P交互可能

1対1の対戦型の格闘アクションゲーム。全米格闘技大会に出場し、並み居る強豪たちを倒していく。主人公は空手家かプロレスラーのどちらかを選ぶことができる。パンチ、キックのほか、必殺技も使用可能。



↑パンチかまして敵がしりもち。こうした静止画で見るとなかなかカッコいい



↑こちらの主人公は金髪のプロレスラー。破壊力は上の空手家より少し上

最近、ちまたではカプコンの『ストリートファイターII』がずいぶん流行っているが、そのタイプのゲームである。こう言えばよくわかっていただけると思うが、決定的に異なるのが、最初から1P対2Pの対戦ができない事にある。対戦しようと思ったら、それぞれ同じステージを別々に戦い双方ともに勝つとようやくそのステージを舞台に戦うことができる。何でこんなまどろっこしいことをしないと対戦ができないのか、私にはよくわからない。

さて、肝心のゲームの方はというと……これがすごく大味。技の掛け合い、せめぎ合いといった対戦の醍醐味はほとんどなく適当にヒット＆アウェイしていれば何となく勝ててしまうようなものである。どんな場合もパンチとキックだけが武器で、あとはジャンプキックと必殺技だけ。『ストリートファイターII』ほど技を入れてくれとは言わないが、これだけじゃあ単調にならざるを得ない。キャラクターも歩いて間合いを取るというより、滑るように動く。これはチョット不自然だ。

まあ、対戦に関してお金を賭けるなんていうシステムはわりに面白いけど、自分が対戦している相手にも賭けられるってのはねえ。

そのあたりも含めて、あらゆる点で練りこみ不足。時間かければどんなゲームも良くなるという訳ではないが、もう少し頑張って欲しいと切実に思う。

3

ベアナックル

セガ／8月2日発売／¥6000(税抜き)●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●2P同時可能

横スクロール格闘型のアクションゲーム。これまでメガドライブには薄かった『双截龍』『ファイナルファイト』ゲームシステムである。そこにセガなりの演出が加えられている。音楽を担当しているのは古代祐三氏。



↑1人で遊ぶより、2人のほうがはるかに面白い。最初からそのよう設定されてるのかも



↑バックドロップ炸裂！ 色いろな技をかますことができるのが魅力ではあるが…

待ってましたというメガドライブユーザーも多いんじゃないかな。先月のランキングではいきなり初登場7位だもんね。それだけに、この記事を書く立場にある私もかなりじっくりとやりこんでみた。

まず結論から入ろう。

悪くはないんだけど、肝心なところで損ばかり見える。おそらく『ファイナルファイト』を想定している人は多いと思うが、全体的には『ゴールデンアックス』の要素も強く感じられる。それはマイナス面にしかなり得ていないのだ。

用意されているキャラクターは3人。それぞれ多少能力が異なる。同時2人プレイができ、協力する技もある。むろん1人でも何ら問題はない。1ラウンドに1回だけ後方援護のパトカーを呼べ、バズーカ砲を撃ってくれる。

なるほどいろいろな工夫はなされている。それは素直に評価する。ただ、どうにもキャラクターが小さいのがひっかかる。動きは確かに軽快なんだけど、私にはまだキャラクターが大きかった『ゴールデンアックス』の方が迫力を感じた。動きのパターンが多いとワークRAMの容量に納まり切らなくなるのはわからない訳じゃないのだが……。そして、グラフィック自体がさほど上手じゃない。キレイはキレイだけど、のっぺりして見える。これが何とも残念。

あと少しの努力ではるかに良くなったのに……と切実に感じさせられてしまうゲームなのであった。

6

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガ／7月26日発売／¥6000（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

直訳すれば「音速のハリネズミ」。アスレチックタイプのアクションゲーム。1ラウンド3ステージで、全6ラウンドに仕掛けられた数々のトラップをかわしながら進んでいく。最近には珍しく、使用するボタンは1つだけである。


↑炎の噴水に乗って上の足場へと跳び移る。この軽快さがなんともたまらない


↑通常ステージクリア後のスペシャルステージ。ここでリングを集めないと…

この手のアスレチックタイプアクションゲームは『スーパーマリオ』を筆頭としてそれこそ星の数ほどあるが、すべてに共通している要素がある。スピード感に乏しいのだ。マップデザインが巧妙で、キャラクターの動きも良いというゲームはあるが、それらにスピード感も……となると、とんと見なくなってしまう。

ここまで書けば私が何を言いたいのか、もうおわかりだろう。

そう『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』はものすごくスピード感を感じさせてくれるゲームなのだ。当然マップデザインやキャラクターの動きも練りこんである。

おそらくゲームのコンセプトはスピード感をいかにアクションゲームとして表現するかからスタートしているのだろう。そして単に速いだけではなく、緩急をつけて見せるか。

最初は普通に歩いているソニックだが、そのまま歩き続けると次第に勢いを増し、足を猛回転させながら垂直の壁を昇ってしまったり、ループコースターのような地形を一気に駆け抜けてしまう。ところどころにあるジャンプスポットは単に上に跳ばすだけではなく、地面に置いてあったりして勢いよく走ってきたソニックを逆方向に弾き返してしまうなんてこともある。その他、マップの仕掛けについて説明していたら枚挙にいとまがないほどだ。

操作系もシンプルでなじみやすい。今月の一押しゲームだ。

9

サンダーフォックス

タイトー／7月26日発売／¥8500（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

同名の業務用から移植された横スクロールのアクションゲーム。肉体派の主人公が敵陣に乗りこんで、ナイフや各種の武器アイテムで敵兵を倒していく。業務用とはゲーム性は同じだが、システム面で多少変わりがある。


↑飛びげりで敵をけ散らすってのも、ずいぶん昔から使われてきた演出だ


↑このジャングルの古めかしいグラフィック。なんだかとってもイージーな作り

いやー、思わずタイムスリップしちゃったような気分にさせられましたよ。

オーソドックスというより、古めかしいというのが第一印象。横スクロールのアクションはそこいらにあるが、もはや珍しいとさえ感じさせられてしまうゲーム性である。

主人公は能力に若干の差があるサンダーとフォックスの2人。同時2人プレイはできないので、いずれか1人を選んでスタートする。あとはどんどん右に進みながら、現れた敵をナイフなりマシンガンなどの武器で片っぱしから倒す。そして、制限時間内にボスキャラを倒せば面クリア。

ゲームシステム自体は問題にしない。グラフィックなのよ、？マークがつくのは。

平面的な背景に敵キャラ。すぐにルーチンワークと化してしまう自キャラの単調な攻撃パターン。いや、決して工夫が見られないわけではない。ハイジャンプの伸身キックや、銃で敵を殴る時の動きなど、思いのほかスムーズなのだ。

だのに、それらを効果的に見せる工夫がどこにもないから、結局単調なゲーム以外の何物でもなくなってしまう。

もっとメガドライブってきれいな絵が描けるハードじゃなかったっけ。もっと工夫をこらしたような演出が可能ではないか。往年のゲームならいざ知らず、今どきこれじゃああんまりだよ。

ずいぶんきついことを書いたけど、できないことじゃないはずだ。

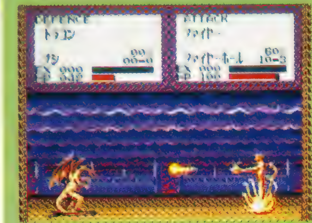
3

マスターオブモンスターズ

東芝EMI／7月26日発売／¥7800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●4P交互可能

システムソフトがパソコンで発売したファンタジーシミュレーションゲームの移植作。主人公は5種類の魔法使いのいずれかになり、敵対する魔法使いを打ち破る。音楽を監修しているのはすぎやまこういち氏である。


↑ヘックス移動の操作性は、マウスに匹敵すると言える。✚ボタンにしては良好


↑パソコン版とあまり大差ない戦闘。カッコ悪くはないが、とり立ててよくもない

まずPCエンジンで発売され、次いでメガドライブ、秋以降にはスーパーファミコンでも発売される（何でカプコンなんだろう）『マスターオブモンスターズ』。すっかりテレビゲーム業界の人気者である。

ベースになっているのはPC-9800版で（PCエンジン版はPC-8800版）キャンペーン以外のマップは全部メガドライブのオリジナルになっている。さすが東芝EMI。久しぶりのテレビゲーム復活だけに、たとえ移植でも中途半端な物にしないと、かなり気合いが入っているようだ。

遊んでみた印象も悪くない。パッドでは難が出やすい操作も良く、カーソル移動が疲れない。グラフィック、サウンド面も合格点だし、敵の思考速度もなかなか速い。ユニットのモンスターが成長するシステムもPC-9800版が元になっているだけあって数が多く、楽しみの1つになっている。

しかし、ゲーム自体の古臭さは否定し難いことだろう。オリジナルが発売されたのはもう3年近くも前になる。その間、多くのシミュレーションが登場し、システムは随時改良され、進化していった。既に発売された『アドバンスド大戦略』などがその良い例だろう。そんな流れの中で、システム面でほとんど改良されていない『マスターオブモンスターズ』は、どうしてもかったるさを感じてしまう。パソコン版で発売されたIIも大きく違うゲームだしね。

次作はかなり期待できそうだ。

6

DINO LAND

ウルフチーム／8月2日発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：ETC●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●2P交互可能

メガドライブ初のピンボールゲーム。恐竜時代が背景になっている。ボールになった主人公のディノくんが、捕われの恋人を救い出す設定になっている。メインフィールド以外に各種のサブステージが用意されている。


↑フィールド部の色づかいにウルフチーム的グラフィックセンスを感じる


↑謎のボスステージ。上のほうにポツンといるのが捕われの恋人であったりする

ピンボールのゲームってのは思いのほか作るのが難しく、私がおぼえている限り、テレビゲーム化に成功しているといえるのは、ナグザットの『エイリアンクラッシュ』『デビルクラッシュ』とテクモの『ピンボールアクション』ぐらいしか思い当たるものがない。基本的なところである弾道表現を実際のピンボールに近く見せるのが大変難しいらしいのだ。

ここで『ディノランド』が成功していれば、さすがウルフチームといわれるところだが、どうにも苦しい仕上がりになってしまった。

全体的に「恐竜時代である」との設定が先走って、実際のピンボールの楽しさが二の次になってしまっているように思えてならない。これはあくまで推測に過ぎないのだが、開発者はあまりピンボールに対して、さほど思い入れがないのではないか？ 弾道はまあまあしな方であるが、ヤク物の作りは甘く、古ぼけている印象さえある。ピンボールだからこその華やかさはなく、画面全体の見た目がくすんでおり、どうにものることができない。

いかにもなウルフチームのグラフィックは、アクションやシューティングならそれでいいのかもしれないが、ピンボールにははっきり言ってそぐわないと思う。そうそう、何となくカクカクしたスクロールなのも困り物である。どうせなら、ピンボールとしてのリアリティをもっと追求して欲しい。

4

宇宙戦艦ゴモラ

UPL／8月9日発売／¥7500（税抜き）●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

同名の業務用シューティングゲームからの移植。通常の正面攻撃に加え、カーソルを動かして狙いをつけるビーム攻撃ができるなど、攻撃パターンにバリエーションを持たせている。その分、スクロールは遅い。



↑パワーアップ＆オプションをつけた状態。当り判定はとてつもなく巨大になる



↑2人プレイは、完全に役割分担をして遊べばそれなりに遊しめる

実はこのゲームをプレイしたのはメガドライブ版が初めて。業務用はやったことがなかった。そんなわけで、うちの塩田君に移植のできはどうかと尋ねてみた。

「移植そのものはよくできてますね、なかなか。ヘッヘッヘ」

最後の「ヘッヘッヘ」ってのが気になったけど、まあよい。

遊びはじめる……なるほど、確かに「ヘッヘッヘ」なソフトだ。

ゲームのアイデア自体は悪くない。通常攻撃に『ミサイルコマンド』のような移動カーソルビームシステムを取り入れた意欲は評価しよう。慣れるまでワケわかんなかったけど、じきに使いこなしたし。

ただ、そのアイデアが悪い方にばっかり昇華してしまったらしい。ビームは敵の弾を破壊できるので、これ見よがしに画面中弾だらけになる。ビームを撃っている間は自機は自由に動くことができないので、ときどき無抵抗に近い状態で攻撃を受け、あっという間にダメージ。で、やられる。通常攻撃ボタンを押しっ放しにしていると巨大レーザーが撃てるのだが、こんなのためている暇なんかないぐらいに敵の攻撃が激しい。本当にたまらない。

グラフィックやサウンドもお世辞にも良いとは言えず、殊にグラフィックに関してはのっぺりとしている。

アイデアの煮詰めかたが甘かったんだろうな。きっと。今一度、同じシステムに挑んでほしいもんだ。

4

空牙

RIOT日本テレネット／7月発売予定／価格未定●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●2P同時可能

オリジナルはデータイーストから発売された業務用シューティングゲーム。3種の自機から1種類を選んで戦い進んでいく。同時2人プレイが可能で、途中参加することもできる。全部で5ステージが用意されている。



↑ボスシーンは割にいいグラフィックだけどそれ以外のところで大いに疑問あり



↑パワーアップも使いづらいのばかりで、いよいよマゾヒスティックな気分になる

どういういきさつがあったのかはわからないが、このゲーム、最初はオリジナルを開発したデータイーストから発売が予定されていたんだよね。どうでもいいか、そんなこと。

内容は業務用にほぼ準じている。自機の種類、パワーアップ、面の作りなど、移植としてみたらそこそこの点がつけられる出来にあるのだろう。

ただ、デモ画面のグラフィックはわりにかっこいいのに、ゲーム本編がいかにも貧弱。細こま描いていると思えないわけじゃないんだけど、見た感じが平べったい。

それと、敵のアルゴリズム！　これがどうにも納得いかない。この手の縦スクロールにありがちな「自機との距離を考えないで、とにかく一定のタイミングだけで攻撃してくる敵」ばかりが出現する。まったく……。別にゲームの難易度を上げるのはかまわないんだけど、どうしてこんなイージーな工夫しかできないのか。「弾すり抜けが気持ちいい」と思えるのは、きちんと敵のアルゴリズムルールが守られているからであって、こうした「何でもかんでも難易度上げりゃあ商品寿命が伸びる。マゾヒスティックなシューティングファンもよろこぶ」なんて発想には到底ついていくことができない。このような考え方が現在のシューティングゲーム衰退の元になったと思えてならない。

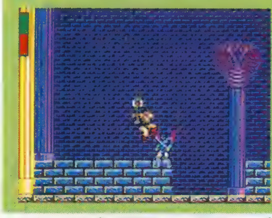
遊べるか遊べないかだけで判断を下すわけにはいかないのだ。

3

ラスタンサーガ

タイトー／8月20日発売／¥4500（税抜き）●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

かつて業務用で発売されたファンタジーアクションゲーム。筋肉もりもり剣持ってブンブンの主人公の横スクロールタイプ。うっそうとした森の中や、小さな足場が続く谷を進んで行く。ほぼ業務用と同じ内容になっている。



←もう少し線をハッキリ見せるグラフィックにしてほしかった

ゲーム内容の再現性は割りあい高い。コナン・ザ・グレートのようなゲームは、業務用の発売当時には意外と新鮮に映ったものだ。ただ、ゲームギアに移植してどうだろう。どちらかといえば輪郭のはっきりしないキャラクターが登場するため、ゲームギアの小さい画面ではその姿がはっきりとしない。主人公からしてそうなんだから敵キャラは言うまでもない。

画面全体の色使いが暗めなのもいただけない。ますます見づらくなっているだけ。

ゲームギアには今いちそぐわないゲームと思うのだが……。

5

ワギャンランド

ナムコ／7月26日発売／¥4000（税抜き）●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：アリ●1P専用

ファミコンでおなじみのアクションゲーム。ナムコのマスコットキャラ、ワギャンがワギャン島に再び襲いかかるドクターデビルを倒すための冒険に出るストーリー。ボスとの対決は神経衰弱としりとりになっている。



←マークIIIの「ファンタジーゾーン」もこんな感じだったっけ

ゲームギアとワギャン。いい取り合わせである。ほほえましい。

基本的にはファミコン版1からの移植だが、いくつか変更点がある。前半にあったジェットコースター面がなくなったことと バリアやスーパーワギャナイザーなどが使える乾電池のアイテムが加わったことなどである。他はマップの作りなどほぼ同じだ。

懸念していたしりとりの文字も見やすくゲーム進行に何ら影響を与えない。ただ、大人数で遊んでこそのしりとりだけに、ゲームギアでは楽しさが狭められたように思う。出来はいいけどね。

7

ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～

サンリツ電機／7月19日発売／¥3900（税抜き）●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：90%●コンティニュー：なし●1P専用

往年の名作シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』のゲームギア版。ただし、ステージデザインや敵キャラは一切新しく起こされている。もちろん操作性もゲームギアにそったアレンジがほどこされている。



←ファミコン版とほとんど遜色のないグラフィックだ

懐かしいなぁ、1かな、2かなと思ってプレイし始めたら見たことない敵ばかり。何のことはない、グラフィックは完全なオリジナルなのであった。完全に移植していたら到底ゲームギアの操作性ではついていけない物になるのは間違いないので、賢明な策といえよう。むしろカラフルなグラフィックやアイテムなどのゲーム性が『ファンタジーゾーン』として残ったことに敬意を表したいぐらいである。

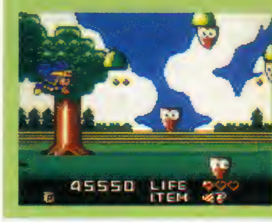
操作性は悪くないが、スクロールと敵の出現するタイミングが少々つかみずらかった。

5

まじかる☆タルるートくん

ツクダアイデアル／7月5日発売／¥3980（税抜き）●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

週刊少年ジャンプに掲載されている同名のマンガを素材にしたシューティングゲーム。ライバーにさらわれた本丸と伊代奈ちゃんをタルるートが助けに行くストーリー。



←空飛ぶタルるートくんの姿が思いのほかかわいらしい

なんでタルるートくんがシューティングゲームにならなきゃいけないのかよくわからないが、まあいい。

グラフィックがかなりきれいなのには驚いた。自キャラのタルるートとミモラちゃんが実にうまく描けている。特にタルるートが飛んでいる姿など、それらしい雰囲気が見事に表現されている。

ゲーム自体は単調で、取り立てていうほどの物ではない。数年前の、マークIIIにあったゲームのようである、と言ったらわかっていただけるだろうか。簡単で、完全に低年令向けの作りだ。

4

GB

アクションゲームの秀作がズラリ勢ぞろい!!

久々に手応えのあるアクションゲームが発売される。しかも同時に3本もだ。アクション野郎よ喜べ!!

ゲームボーイ用ソフト



鈴木一弘
部屋捜しを始めてから、はや3ヶ月。ようやく引っ越すことができた。でも、その3ヶ月の間、どうやって生活していたのかが、自分ではよくわかんない。たぶん半分くらいは事務所で寝泊まりしてたんだろうけど、そのへんの記憶がどうもあいまいなのだ。ま、いいか無事に引っ越せたんだから深く考えるのはよそう。

ゲームボーイ用ソフト

7月発売ソフト

11日	●元祖ヤンチャ丸 アイレム／¥3600※
12日	●ヴァトルギウス アイ・ジー・エス／¥3900※
	●ドラキュラ伝説II コナミ／¥3800※
16日	●紫禁城 東映動画／¥3500※
19日	●ハットリス BPS／¥3500※
21日	●恋は駆け引き ポニーキャニオン販売／¥3000
26日	●ロックマンワールド カプコン／¥3500※
30日	●バニシングレーサー ジャレコ／¥3500※

※印以外の表示は全て税抜き

NEWS

▶8月2日に「茶々丸冒険記3 アビスの塔」の発売をひかえたヒューマンだが、7月29日より、「茶々丸全国武者修業」と称した夏休みイベントを行う。これは全国10店舗の玩具店をまわり、ヒューマンの看板・"茶々丸"がユーザーからの質問に答えたり、実際に一緒にゲームをプレイしたりするもの。7月29日の初日は、北海道・ハローマック函館本通店で行われる。以後、8月に入ってからの詳細なスケジュールは次号にて掲載予定。

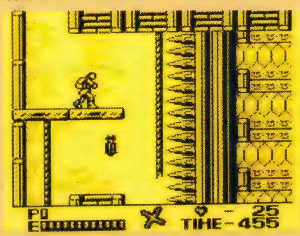
ドラキュラ伝説II

コナミ／7月12日発売／¥3800※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

コナミの人気アクションゲーム、『ドラキュラ』シリーズの、ゲームボーイ版第2弾。ゲームシステムは前作と同じだが、3段階にパワーアップするムチ以外に、聖水や十字架の特殊アイテムも使えるようになった。



↑ムチ以外にも、聖水や十字架といった、特殊アイテムを使えるのがうれしいのだ



↑雰囲気は前作と同じだけど、仕掛けが豊富で大迫力。思わず手に力が入ってしまう

いいですよ、これは！　まさにオイラが探し求めていた、究極のアクションゲーム、て感じ。ステージ数をもう少し増やして、このまんまそっくりスーパーファミコンにも移植して欲しいくらい。

たしかに前作の『ドラキュラ伝説』も完成度の高い良いゲームだった。でも本家のファミコン版『ドラキュラ』と比べると、どうしても見劣りしてしまう。ところがどっこい、こいつは違う！　本家と比べたって、決して負けないくらいの作りなのだ。

マイキャラの動きがすごく良くなってるし、あのニブくて重く感じた操作性が、ガラリと改良されてる。それに加え、動くロープや滑車など、本家顔負けの仕掛けもたくさんあるし、ステージ構成だって変化に富んでいる。

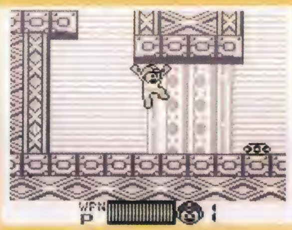
まぁ、ホンのちょっと操作しづらかったり、見にくい部分もあるけど、それはハードの特性でそうなってるんだからガマンかな。とにかく、オイラの結論としては、最高点をあげても納得できるゲームってことだ。

10

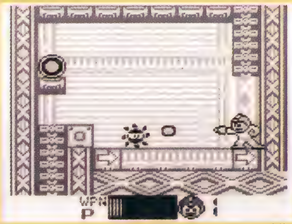
ロックマンワールド

カプコン／7月26日発売／¥3500※
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

タテ、横スクロールのアクションゲーム。4つのステージから、好きなステージを選んでプレイすることができる。ゲームの作りは、ファミコン版の3作とまったく同じで、武器やアイテムなどほぼ同じになっている。



↑ファミコン版そっくりのグラフィック！色がモノクロになっただけみたいだね



↑マイキャラの動きや攻撃方法なども、ファミコン版とそっくりそのまま同じものだ

良くも悪くもロックマン。それがプレーしたときの第一印象だな。うん。オイラはロックマンがスッゲェ～好きだから、良くぞここまでファミコン版と同じに作ってくれた、と感動もんだった。

しか～し！「はたしてこれでいいのかなァ～」という疑問も、「無きにしもあらず」、てヤツだ。これはオイラの勝手な意見だけど、なんつったってファミコン版は、甘チャンを寄せつけない、ハードな本格派アクションゲームだと思う。ゲームボーイ版もそこの部分は、そっくりそのまま受け継いでいる気がするのだ。

そこがちょっとね。別に操作性が悪いわけじゃない。ただ、ゲームボーイのアクションゲームにしては、難易度が高すぎかなぁ、なんて感じもするんだよね。ちょっとつっ込みすぎかい!?　好きなゲームだから、逆にマイナス面しか見えなかったけど、それにしたって良いゲームだよ、こいつは。ヘタなパズルゲームやRPGなんか買うより、よっぽど楽しめることはマチガイなしだ。

8

元祖ヤンチャ丸

アイレム／7月11日発売／¥3600※
●容量：215K●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

横スクロールのコミカル時代活劇ゲーム。全4ステージ構成で、1ステージがさらに3つのエリアに分かれている。各ステージの最後にはステージボスがいて、そいつらを倒し4つの巻物を集め、くるみ姫を助けだすのが目的。



↑『マリオランド』と違って、敵を踏むことはできない。攻撃方法は手裏剣のみだ！



↑1UPしやすく簡単なので、誰でもサクサク先へ進むことのできるゲームなんだよね

操作性がすごく良い。作りもわりとシンプルで、誰にでもすぐに楽しめるゲームかな？　ゲームボーイというハードに、実に良くマッチしたアクションゲームだね。

『マリオランド』みたいなゲームってところかな。ブロックをコワせば小判が出て、それを100枚集めれば1UP、なんてところがモロそっくり。ステージクリアー後にボーナスゲームがあるところも似ているな。

あ、でも勘違いしないでね。別にそれが悪いなんてことは、ひと言もいってないぞ。そっくりそのまんま、まったく同じゲームが出てきたら、そりゃオイラだっておこる。でも雰囲気や、ちょっとした要素をパクってておもしろいゲームになるなら、それはそれですごいことだからね。

それになんとなく『マリオランド』に似てるってだけで、このゲームの場合はきちんと自分自身の色を持ってるから、まったく問題はない。ただちょっと、ステージ構成が単調かな？　って気もするけど、容量とかを考えれば、こんなもんでしょう。

7

点数評価
⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ
⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

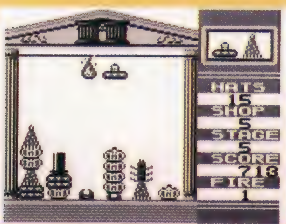
ハットリス

BPS／7月19日発売／¥3500円※
●容量：512K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

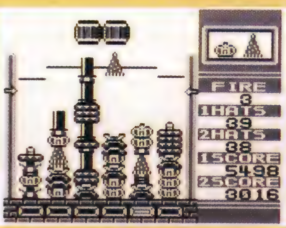
落下してくるふたつひと組の帽子を、同じ種類で5つ重ねて消していく。基本的なルールは、ファミコン版とまったく同じ。ただし、クリア条件やアイテムが登場するなど、ファミコン版とは違った改良点もある。



↑ゲームの画面構成は、ファミコン版とほぼ同じ。とても見やすくなっているのだ。



↑ただし、帽子を燃やしたりつぶしたりする、ファイアーやカブトなどが登場する。



↑対戦モードの画面構成は、こ〜んな感じになっている。上のラインにつと負けだ。

さすがあの『テトリス』を作った、アレクシィ・パジトノフが作者だけのことはある。『テトリス』と同じくらいおもしろいぞ、こいつってば。「おい、おい、今さら何ボケたこといってんだよ」とお思いの方もいるだろうが、実はオイラ、『ハットリス』なるゲームを、今回始めてプレイしたのだ。

そのおかげで？　ファミコン版にはなかった、ジャマな帽子を燃やすファイヤーや、王冠をのぞく1列の帽子をすべてつぶすカブトなどの、新システムのありがた味なんてまったく知らん。「ブタに真珠」。新鮮な気もとで、楽しく遊ばせてもらった。

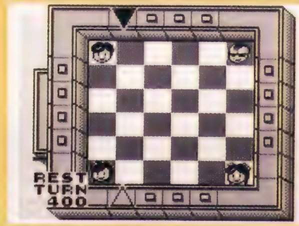
いや〜、それにしてもこの手のゲームって、やっぱり対戦がおもしろいよなァ〜。こいつも対戦システムの部分でわりとガンバッていて、『テトリス』とタメをはるくらい対戦がおもしろい。一度ルールを覚えちゃうと、麻雀やファミスタのように、ヒマさえあれば、サルのようにヤリまくりたくなるのだ。なんとなく意地っても んが感じられるんだよね。

8

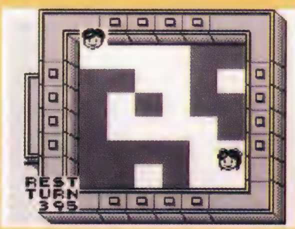
恋は駆け引き

ポニーキャニオン販売／7月21日発売／¥3000
●容量：256K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

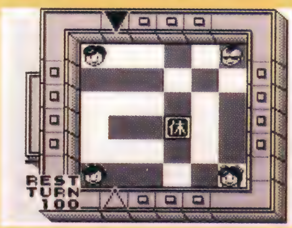
オセロ版のような市松模様のタイルが、6×6のフィールドに並んでいる。それを上下左右から押して白い道を作り、白タイルの女の子に継げれば勝ち。当然、黒タイルのモヒカン野郎は、それを防害してくるというわけだ。



↑市松模様の白と黒のタイルを、上下左右に押していき、白い道をつくっていくのだ。



↑白い道が、白いタイルの女の子に継がれば勝ち。相手よりも先に継げるのだ！



↑出ると痛い休みパネル。一回休みになってしまうので、彼女が一歩遠ざかる。

ゲームをプレイする前に資料を読んでたら、「恋の押したり引いたりする、そんな心の動きを象徴的に表したものが『恋の駆け引き』です」、みたいなことが書いてあった。それを読んでオイラは、『バカなこといってらぁ』と笑ったのだが、その10分後にはすっかり考えが改まっていた。「なかなか深いこといってんじゃん」と、いつのまにかこのゲームのトリコになっちまったわけだ。

ゲーム自体シンプルで、ルールもすごく簡単。とくに画期的なことはやってないんだけど、いつのまにか夢中になってる。白と黒のタイルを押したり引いたりする、単純だが奥の深いパズルで、まさに恋の駆け引きそのものって感じ。

たしかに思考力と、瞬時の判断力をビンビンに使うパズルもおもしろい。でも、たまにはこういった、ボーッとしながらも思考力を使い、気軽にヒマをつぶせるゲームもいいもんだ。これで対戦モードさえついてれば、評価はもっと上がったんだけどなぁ、残念だよホントに。

7

パズルボーイII

アトラス／8月2日発売／¥3300※
●容量：512K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

回転する壁や、置いてあるブロックを押して道を作り、ゴールまでたどり着くのが目的。モードは全部で4つあり、そのうちのひとつ『トライアルモード』では、2P対戦も可能。クリアする早さを競い合うことができる。



←時間がかかっても、解いたときの喜びは最高ォ〜!!

基本的には前作と同じ。なんとな〜く投げやりないい方だけど、このゲームに関する感想はこんなもんかな。で、ゲーム内容に対する評価はというと、「すごくおもしろい」のひと言。まぁ、前作と同じなんだから当たり前だけどね。

でもねェ〜。せっかく土台の良いゲームなんだから、単なる続編で終わらずにもうひと工夫して欲しかったな。とはいっても、パズルゲームとしての出来は最高なので、まだプレイしてない人には自信をもっておススメしよう。

7

紫禁城

東映動画／7月16日発売／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

同じ種類、同じ数字の牌をくっつけると、そのふたつの牌を消すことができる。この動作をくり返して画面上の牌を消していき、無事ゴールへたどり着ければ1面クリアだ。2P対戦はクリアする早さを競い合う。



←麻雀パイをくっつけて消す。なんか『上海』みたい

う〜ん、パズル。としみじみ感じてしまうゲームだな、こりゃ。ハラハラ、ドキドキは決してしないけど、じっくり楽しむことができる。考えに考えて、クリアした瞬間がなんともいえず快感。といった、真のパズルゲーム好きなら、満足できること間違いなしだ。短気なオイラは、イライラしちゃってダメだけどね。

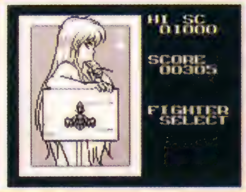
まぁ、一応対戦もできるみたいだけど、早解きを競い合うだけなので、対戦プレイは今いちクンかな。どうしようもなくヒマなとき、ひとりで時間をつぶすにはもってこいのソフトだね。

6

ヴァトルギウス

アイ・ジー・エス／7月12日発売／¥3900※
●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

高低差の概念が入った、タテスクロールのシューティングゲーム。降下したときは地上物を、通常は飛来してくる敵を攻撃できる。また、自機は3つのタイプから選ぶことができ、それぞれパワーアップ時の攻撃方向が違う。



←ステージ2以降、好きな自機を選べるのがうれしい

高低差の概念がある、つーのは斬新なアイデアだよなぁ。そいつを使い分けて、地上と空中の敵を攻撃していくのは、けっこうスリルがあっておもしろいと思うぞ。スクロールがわりと早くて、スピード感があるというのも気にいったね。

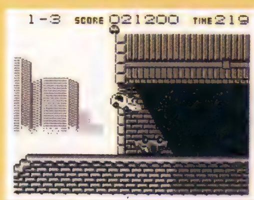
唯一、残念でしかたなかったのが、オート連射機能がついてないってことだ。スクロールが速く、地上と空中の敵を撃ち分けていくとなると、Aボタンを連打するのが非常に辛い！　ゲームの途中で、指がつりそうになってしまう。

6

バニシングレーサー

ジャレコ／7月30日発売／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

1ステージ3エリアの、全5ステージ構成。ゲームは横スクロールで、ジャンプや加速、後退を使い分けながら進んでいく。攻撃方法は、敵を踏みつけることのみ。ただし、敵の中には踏みつけても倒せないものもいる。



←かわいい主人公の車。こいつがまた良く動くんだ

車をアクションゲームの主人公にしちゃった発想と、マイキャラの動きの良さは、ベリーグ〜ッてところだな、うん。実に良く、ゲームボーイというハードにマッチングしてるぜ。難易度もそんなに高くないから、「ハードなアクションはちょっと」なんて人向けかもしんない。

つーことはだ、逆にバリバリのアクション好きには、物足りなく感じるかもね。ゲームがシンプル、というのはいいんだけど、単調すぎるのがちょっと気になるなぁ。でもまぁ、それなりに楽しんで遊べるからよしとしよう。

6

NEO·GEO

NEO·GEOの新作を1作ごとにレビュー

7月に、既発売作品の低価格再発と新作一斉発売が開始されるNEO-GEO作品をチェック

NEO-GEO特別編



根本康弘
久々のNEO・GEOコーナーの復活である。それはいいとして夏が近付くと太陽の熱さがやけに気になるのは当り前だが俺の部屋は窓が西を向いている。しかも風の抜けがわざとらしく悪い。こうなると地獄だ。日照りのきつい日は外出して陽光下にいるうが冗談抜きで楽だ。クーラーさえ役に立たない。死ぬ。

7月発売リスト

1日	●NAM-1975	SNK／¥13800
	●麻雀狂列伝	SNK／¥15800
	●トッププレイヤーズゴルフ	SNK／¥21000
	●マジシャンロード	アルファ電子／¥15800
	●ライディングヒーロー	SNK／¥21000
	●ニンジャコンバット	アルファ電子／¥18000
	●ザ・スーパー・スパイ	SNK／¥19000
	●サイバーリップ	SNK／¥18000
	●ジョイジョイキッド	SNK／¥13800
	●リーグボウリング	SNK／¥16800
	●ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK／¥18000
中旬	●ラギ	アルファ電子／19800
	●みなさんのおかげさまです	モノリス／¥21000
	●キングオブザモンスターズ	SNK／¥19800
	●ASOII・ラストガーディアン	SNK／¥18800
	●ゴーストパイロット	SNK／¥19800
	●戦国伝承	SNK／¥19800

価格は全て税抜きです

NEWS

▶7月より全国12ヵ所のSNK営業所、デパート、レンタル店にて「NEO-GEO全国ゲーム大会」が行われる。このイベントはゲーム大会をはじめ、各種催し物が行われる予定。

ラギ

アルファ電子／7月中旬発売／¥19800(税抜き)●容量：50M●ジャンル・アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

ファンタジックでコミカルなステージを可愛いキャラが走り回るアクション。スタイルはいわゆるマリオタイプだが攻撃は主に手に持つ葉っぱで行い自分の背の高さを変化させることにより狭い通路を通過したりできる。



↑グラフィックがかもし出すムードはゲームにとっつきやすさを与えている

ゲームは遊び易くなければいけないと思う。常に頭の中で戦略をねちねちと考えなくてはならないような思考型アクションはプレイしていてもミス1つでイライラだ。大した技でもないのに、「あれ、どのボタンを押すんだっけ」なんて悩むのもイマイチだ。「ラギ」はNEO-GEOソフトの中では最も家庭用っぽさの見える作品だ。家庭用ゲームはアーケードと比較すると多少複雑な操作を要求するといったイメージがある。だが、このゲームの家庭用っぽさはその点ではなく、手軽さ・プレイしやすさにある。「マリオ」タイプのアクションゲームの典型であり、つまりは可愛らしいキャラクターとトリックの詰まったマップ、そして何よりも遊びやすいゲーム展開を押さえた作りになっている。大したテクニックを必要としないゲームではあるものの、トラップがステージ中に何箇所かあるのだがどちらかと言えば勢いで突破するタイプのものばかりなのでプレイには頭で考えることよりもノリが必要になる。ただその点、ノリを欠くのが自分の背の高さを変えることだろうか。性質が変わってしまうので、まるで別のキャラクターを使っているかのように感じる。テンポが狂うような気がしてならない。アイテムがよく見ないと分からないのもちょっともったいない。全体的に見れば好感の持てるソフトに仕上がっている。2人同時プレイに関しても無理のない作りになっている。

7

みなさんのおかげさまです

モノリス／7月中旬発売／¥21000(税抜き)●容量：54M●ジャンル・ボードゲーム●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

スゴロクゲーム、とは言ってもコマを進ませる手段はマージャンに勝つこと。スゴロクのルート上にはいくつかのイベントがあり、マージャンの試合に勝つためのアイテムを入手したり、ハプニングが起きたりする。



↑マージャンが好きでプラスアルファが欲しい人だったら向いているかも

この作品をレビューする前に1つ断っておかねばならないことがある。それは、自分はマージャンをできないということだ。この作品も何人かに実際ゲームをプレイしてもらってマージャン部分の感想を述べてもらい、スゴロク部分と合わせてトータルのゲーム感想をまとめたものだ。

マージャン自体は普通の2人対戦もので大きな役であがれそうなパターンが多いそうだ。つまりは多少簡単なマージャンと言ったところか。もちろんそうでもしなければ肝心のスゴロクが進まないのでゲームにならなくなるので当然だろう。そのスゴロクがどうなるかと言えば、アイテムをもらったりするイベントがかなり多くあるのだが中には残酷なものもある。あるコマにストップしたとたんにゲームオーバーになってしまうなんてとんでもないイベントがそれだ。その他のイベントはマージャンに勝つためのアイテムをくれる。

このゲームの中で最も気になったのは、不気味な雰囲気だった。対戦キャラクターを始めに2人の中から選ぶのだがこれがどちらもオカマなのだ。対戦だからもちろん目の前に終始オカマの顔があるわけで、恐ろしく気持ち悪い。もらえるアイテムもわけのわからない下品なネーミングのものが多い。マージャンゲームではありがちだって話だからいいけど。

ちなみにこの作品は通信販売の予約件数がかなり多いと聞く。家でゆっくり遊ぶ、って感じだろうか。

4

ゴーストパイロット

SNK／7月中旬発売／¥19800(税抜き)●容量：55M●ジャンル・シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

縦スクロールの戦争物っぽいシューティング。パワーアップに派手さはないが、4種類の異なるタイプのボンバーを使用することができる。各ステージのボスはすさまじくおおきい。どことなく東亜プランぽいムードあり。



↑戦争物に見えるが実は画面からはみ出るような巨大なボスが出現したりする

横に広い画面での縦スクロールシューティングである。アーケードゲームだったらば当然縦スクロールと言えば縦長の画面になるのだが、この作品はMVS(NEO·GEOの業務用マシン)でプレイするという制約があるためにこの形をとったのだろうが、多少無理のあるゲームになってしまった感がある。縦画面に比べて難易度の位置付けが難しく、それをどうするかといったあたりで失敗していると思う。つまり、多少不条理なくらいに難しいのだ。その割りにやられてしまうのは必ずしもいつも同じ場所とは限らない。運が良ければ何となく進めてしまう。敵の出現パターンやスピードの設定に無理がある気がしてならない。敵のパターンをよほど慎重に練らない限りこういったゲーム展開になってしまうものだろう。ただそれに合わせて自機のパワーアップを派手にするとか武器の種類にバリエーションをもうけるとかの解決策があったなら、ゲームは根本的に変わったはずなのに、とも思う。このゲームに登場する自機はスピードが遅く、ショットのパワーアップも地味である。唯一ボンバーだけが迫力にあふれているのだがこれがいかにも東亜プランっ。4種類の異なるタイプが選べる。と言っても爆発してしまえばどれも同じだが。

根本的に普通の縦スクロールシューティングとは違った、守りが中心のゲーム性になってしまった。よほどテクニックのある人でないとつらいゲームである。

4

点数評価

⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

戦国伝承

SNK／7月中旬発売／¥19800(税抜き)
●容量：55M●ジャンル・アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

NEO・GEOで以前発売されたアクション「ニンジャコンバット」の流れを受け継ぐ横スクロールのアクション。現代風の主人公たちが戦国時代風の亡霊たちと戦う。助けた敵を仲間に入れて使用することができる。



↑キャラクターは何だか現代風の奴なのに敵キャラが何とも変てこな戦国時代風



↑倒した敵を呼び出して使用することができる。主人公たちよりも便利だ

戦国幽霊が現代世界に、なんて話だけ聞くととても格好良さそうだが実は妙に地味なゲームである。それはおそらく単調なマップと特徴のないキャラクターに起因しているものと思われる。刀を武器に持つ2人のキャラクターは地味だし、倒して味方にするキャラもおまけに地味だ。ついでに言ってしまうと敵もよく見れば変てこで愉快なやつばかりなのに、実際にゲームを進めながら見ても目につくのはどんな色くらいかで、どこのボスがどんなだったのかあとで思い出してもシェイプさえ浮かばない。なぜここまで地味になってしまうのか。それはグラフィックがどうとかの問題ではなく、この作品が「ニンジャコンバット」と代えがきく――と言っては言い過ぎではあるが――ようなゲーム性にとどまっているからではないだろうか。すでに「ダブルドラゴン」とか「ファイナルファイト」タイプなどと呼ばれているジャンルにぴったりとはまる作品ではある。ただキャラクターを目新しいものに代えようとしただけであり、が意に反してそれらがありがちなゲーム性に埋もれてしまったといったところか。スタイルを意識し過ぎたせいでこうなったかどうかは分からない。キャラクターに関して面白いアイデアがあるのだったらばそれ以外をどうにかコントロールして面白いところを強調する作り方はできないものなのだろうか。最初、ゲームをプレイする前にキャラの話を聞いただけでは面白いはずだと思ったのに。

5

キング・オブ・ザ・モンスターズ

SNK／7月中旬発売／¥19800(税抜き)
●容量：55M●ジャンル・アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

怪獣を使った格闘アクション。6体の中から自機を選ぶ。各怪獣ならではの技を使って敵の体力を下げ、最終的にプロレスのようにカウント3を奪えば勝ち。ステージは日本の主要都市。レベルアップもする。



↑とにかく派手で、ゲームセンターでもその音と見た目の迫力で人目を引いていた



↑大技を決めるとパワーアップアイテムが出る。いくつか集めるとレベルが上がる

今のところNEO-GEO全ソフトの中で最も遊びやすくて熱中しやすい作品がこれだと思う。最近は「ストリートファイターII」や「ウルトラマン」などの格闘アクションが多い。この作品も格闘ものなのだが他に比べて人の目を引きやすい。それは自分のあやつるキャラクターが人間ではなく、怪獣であるということだ。怪獣であるからにはもちろんギャーギャーと大声をあげて、地響きが起りまくる。とりあえず迫力に満ちている、というよりはドカドカうるさいせいで妙に浮かれた気分でプレイできる、といった感じだ。見ること・聞くことにウエイトを置いたゲーム作りがされている、と言うよりはたまたまこうなったと言うべきかも知れない。なぜならいくつかの「あと1歩」なポイントが見られるからだ。それらを挙げてみよう。

6種類ものモンスターがいるのに、どのキャラクターを使っても基本的にはアクション自体は同じであること。技の掛け方がグラフィック上は違っていても結局はどれも同じであり、効果も変わらない。キャラクターの操作がいまいちわかりづらいのもつらい。スティックに対する反応も遅く、ついつい無意味に手が痛くなってしまう。あとはパワーアップの意味があまり感じられないところくらいだろうか。

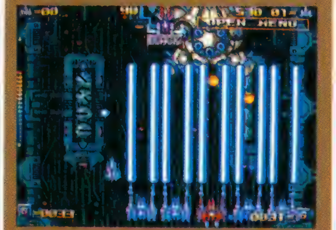
それらの問題点を除けば充分に合格点を与えてよい作品だ。多少難度は高いがボタンを連打する快感が得られる。エンディングが面白い。

8

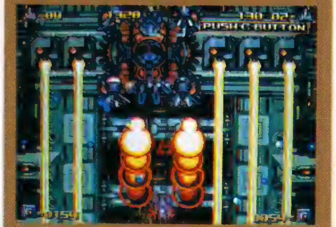
ASOII・ラストガーディアン

SNK／7月中旬発売／¥18800(税抜き)
●容量：47M●ジャンル・シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

数年前にヒットしたシューティング「ASO」の続編。縦スクロール。何種類かアーマーがあり、それぞれに違った能力がある。巨大なボスや練り込まれた敵キャラの動き、そして各アーマーの攻撃能力は見物である。



↑前作からパワーアップ。巨大な敵戦艦が出現したりとスケールがバカでかい



↑少々複雑なアーマーユニット。使いこなせればパワフルな展開になる

正直な話だが、NEO-GEO作品にはなぜかアバウトな作りのゲームが多い。別にそのこと自体が悪いとか何とか言っているのではないのだが、どちらかと言えばNEO-GEOの場合は良い方向に働いている例があまりないと思う。迫力で押すタイプのゲームならともかくだが普通の横スクロールアクションゲームとかで緻密さを欠いているとなるとプレイしていてつらい。何度も腹を立てることになる。

そこで「ASOII」なのだが、今までのNEO-GEO作品の中では最も緻密な作りが行われている。もちろんかつての大ヒット作の続編であるという理由でプレッシャーみたいなのがあったかどうかはわからないが、それまでの作品から受けるのとは全く違った印象を放っている。細かく計算した上で作っているからこそ、「キング・オブ・ザ・モンスターズ」とは違った意味での迫力を出すことにも成功している。各ステージのボスが、ときにはそのステージ全体が計り知れない巨大なイメージを抱かせるのである。

ただ凝りすぎているせいか、やはりマニア向けの、かなり高い難度になってしまっている。ネームバリューからして、多くのユーザーにとっての絶好の入口になることができたはずなだけに何とももったいない気がしてならない。

ともあれ、しっかりした作りなので安心はできる。中級者・上級者クラスなら遊べるだろう。

7

バーニングファイト

SNK／発売日未定／価格未定
●容量：54M●ジャンル・アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：メモリーカード●2P同時可

カプコンの「ファイナルファイト」タイプの格闘アクション。舞台は何と日本。危ないおじさんがうろつく繁華街や地下街をパンチやキック、武器を使って敵を倒して進む。ボーナスステージもある。



↑最近流行の格闘アクション。普通攻撃の他にも必殺技がちゃんとある



↑とにかくキャラクターが変。大阪を舞台に、変な人たちが暴れる

こんなことを言っては何だがもろにパクりである。ただキャラクターとバックグラウンドが見事に良い意味で変だ。「戦国伝承」が面白いキャラを同じゲームスタイルの中で生かせなかった例だとすれば、「バーニングファイト」は成功例だと言えるのではないだろうか。ゲームデザインやキャラクターのアクション自体は多少甘めな気がしないでもないがそれでもキャラクターが生きているのは単にゲームスタイルにマッチしているだけのことなのだろうか。思うにキャラクターがゲームに勝ったのではないだろうか。このことが良いことかどうかは別にして、さらにマイキャラだけはイマイチだということを別にして、敵キャラとステージが面白い。

出現する敵はみな一般民間人で、例えばイレズミを入れたオッサンがトラックに乗って出て来る。トラックをとりあえず壊すとオッサンは壊れたトラックを自力で画面外に押し出す。そしてオッサン本人との戦いが始まるのだが、彼がまたクセ者で、ある程度攻撃すると地面に伸びてしまう。これは死んだふりなのだがプレイヤーはまんまとひっかかる。オッサンは何度もこれを繰り返す。これだけで笑い物である。こんなキャラがいっぱいいるのだ。ドスを持って部下をしたがえた女性とか。それらを生かしているのがステージである点も見逃せない。舞台は大阪。地下街に危ない奴らが山のようにいる。それだけで何となく楽しいではないか。

6

郵 便 は が き

料金受取人払

杉並局承認

290

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

切手は
いりません

1 6 6 -

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

きりとり線

※このハガキを今すぐポストへ!!

G 342

●視力回復トレーニング講座のくわしい

案内書無料急送

氏名	フリガナ	年令	
〒		電話	(　　　)
住所	フリガナ		
	フリガナ		

ついに日本版が誕生!!

視力回復

トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼の
復活は夢ではない!!



●このハガキ1枚であなたの
眼が変わる!!

きりとり線



次号(9月号8月4日発売)に続く!!

ウラ技オールディーズ

◆ザナック（ポニーキャニオン）一画面大増殖◆破廉恥シューティングゲームの元祖、後、のシューティングに多大な影響をおよぼしたこのゲームの増殖技だ。どのステージでもいいけど、まず、⑥の武器をずっと続けて取ってゆく。ずーっと取っていくと、6コ目に、武器の残り数の所が1になる。この一発を敵に当てると画面内の敵すべてが1UPのランダーに変わるのだ。なるべく敵が多い所で一発！

ウラ技オールディーズ

◆悪魔城ドラキュラ（コナミ）連射アイテムの取り方◆アクションゲームの名作と名高いこのゲーム。攻撃の要になるオプション武器の連射ができるようになるアイテムの取り方だ。まず、何でもいいからオプション武器を取る。そうしたら、ローソクを連続で10壊すのだ。すると、10コ目のローソクの中には、念願の2連射アイテムが入っている。これをもう1回くりかえすと、次は3連射が手に入るのだ。





ウラ技オールディーズ

◆ファンタジーゾーン（サン電子）サウンドテストモード◆ファンの間で根強い人気を持っているこのゲーム、ファンタジックシューティングなのだが音楽の方もなかなかよい。ああ、あの音楽がゆっくり聞きたい。という時にはこれ。ラストボスを倒す。ジ・エンドの後スタッフ紹介が始まる。そこで、すかさずIIコンの左を33回押す。エンディングの最後にサウンドテストと出るから、セレクトボタンで選んでスタートボタンで聞こう。



ウラ技オールディーズ

◆ファミリーサーキット（ナムコ）エンディング◆もうすぐ続編も発売されるこのゲーム。当時としては設定の細かさと、ゲーム性の良さで話題になった。でも難しくてエンディングを見れない人もいるのでは。そんな人はスプリントレースのスーパーAクラスを選び、プラクティスを終了させ、本戦のレースのスタート画面で①コンのセレクトとⒶを押す。すると全車リタイアとなる。これを16戦全部入力すると何とエンディングが見れてしまうのだ。



ウラ技オールディーズ

◆魔界村（カプコン）面セレクト◆カプコンのほこる名作アクションゲーム。今では続編も出ていて、ゲームの難易度も回を重ねるごとに高くなってきている。一作目のコレもかなりムズいので、この技で先の面へ行こう。タイトルで右を押しながらⒷを3回、上を1回押してⒷを3回、左を1回押してⒷを3回、下を1回押してⒷを3回、スタートと、これで今まで行けなかった先の面へ行けるので大魔王を倒すこともできるぞ。

ウラ技オールディーズ

◆ワギャンランド（ナムコ）裏面突入コマンド◆ナムコの人気キャラクターのワギャンを題材とした一風変わったアクションゲームのワギャンランド。クリしてしまった人も多いハズ。でもこのゲームの裏面は、そうはイカない。裏面に入るには、タイトルでⒾコンの㊦、㊦、Ⓐ、㊦、㊦、㊦、Ⓑ、㊦、と入力し、ワギャンの鳴き声とともにタイトル文字の色が赤から青に変わればOK。アイテムの数が減った難しい裏面を君はクリアーできるかな。





ウラ技オールディーズ

◆ガーディック外伝（アイレム）シューティングステージモード◆ザナックばりのシューティングと、アクションRPGの組み合わさった秀作ゲーム。でもシューティングだけプレイしたいって人もいるかも。そんな人は、パスワードに「えいえるじい」と入力すればOK。シューティングゲームだけをたっぷりと楽しめてしまうゾ。新品でも安いので買ってみてもいいかもね。

ウラ技オールディーズ

◆アルカノイド（タイトー）コンティニュー◆このゲームかなり難しいので、1クレジットクリアーはなかなかできない。そこでコンティニュー。ゲームオーバーの後、タイトル画面になったらAボタンとBボタンを押しながら、5～6回セレクトボタンを押してスタート。これで最終面まで目指せ。





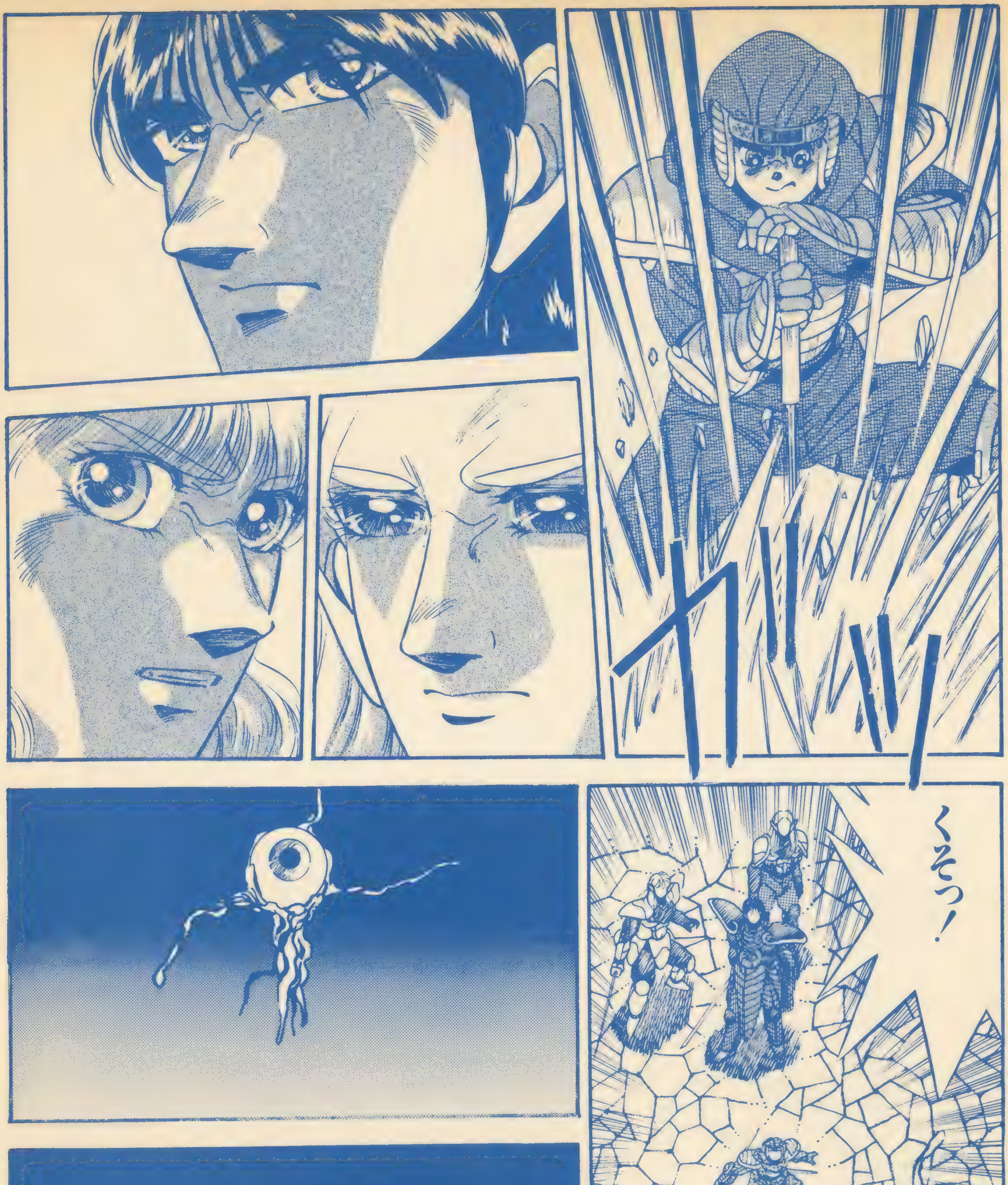
ウラ技オールディーズ

◆熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン）面セレクト◆今はスポーツに汗を流している、ヘンなツッパリくにおくん。そんな彼にも硬派な時代があった。面セレクトといっても2面と3面が選べるだけだが、2面のときはタイトルのときIIコン左を押しながらIコンを下、上、右、上、左、上でスタート、3面はタイトルのときIIコン下を押しながらIコンを上、下、左、下、右、下でスタート。

ウラ技オールディーズ

◆ディープダンジョン（ドッグ）必ず必殺の一撃◆今はやりのRPGの中でもファミコンでは初期のころの作品。ウィザードリィばりの3Dダンジョンで話題を呼んだこのゲーム、ラストの方になると敵が強いこと強いこと。そんな時にこそこの技が役に立つ。敵が出たら、IIコンの右とAボタンを押しっぱなしにして、「たたかう」のコマンドを選び、Aボタンを押すと必ず必殺の一撃が出る。これでどんな敵も怖くないぞ。





ウラ技 オールディーズ

◆ファイナルファンタジー（スクウェア）おまけゲーム15ならべ◆ファミコン4大RPGの内の一本であるこのゲーム。シリーズ4作目が、スーパーファミコンで近近発売となる。技のやり方は、船を手に入れたら海に出よう。それから海の上でAボタンを押したままBボタンを55回押しまくる。バックがオープニングで1〜15の数の書いてあるコマがある。✚ボタンとAボタンで操作して、みごと数をならべるとお金がもらえる。

◆スターフォース（ハドソン）無敵コマンド◆今にしてみれば、半日常語になっている『連射』、『スペシャルボーナス』などは、このゲームから出たと言っても過言ではない。古いゲームなんだけど敵のアルゴリズムが絶妙でハード。だから、どうしても先の面に行きたい人は、この技を使ってちょーだいな。IコンとIIコンの、✚字ボタン左上をいっぺんに押し、そのままIコンとIIコンのA、Bボタンを押しながらスタートボタンを押す。これで無敵だ。





ウラ技オールディーズ

★今号もやってまいりました。「ウラ技オールディーズ」、新作ゲームが続々発売されている昨今、攻略の息抜きに昔のゲームで楽しく遊んではいかが？ 今回のラインナップは「スターフォース」「ファイナルファンタジー」「ディープダンジョン」「熱血硬派くにおくん」「アルカノイド」「ガーディック外伝」「ワギャンランド」「魔界村」「ファミリーサーキット」「ファンタジーゾーン」「悪魔城ドラキュラ」「ザナック」の12本だ！ いくぜ！

よだくん日記

⊙6月×日　だんだんと夏が近づいて来て、本当に毎日暑くなってきた。平日は仕事があるので、ずっと室内にいるため、休日ぐらいは外へ散歩に行こうと思い、散歩に出かけてみる。しかし暑い。公園に行って休もうと思い、行ってみると、このクソ暑いのに、アベックばかりいる。「暑いのにベタつくなよな」とか思い、一人でいても仕方がないので家に帰る。俺の部屋は風通しが悪く、日も当たらないので、テレビなんかつけると、部屋の温度が上がってしまい、外よりも暑い。くそー今年こそクーラー買ってやる（心の叫び）彼女が欲しーい（魂の叫び）。以上、今月はおしまい。





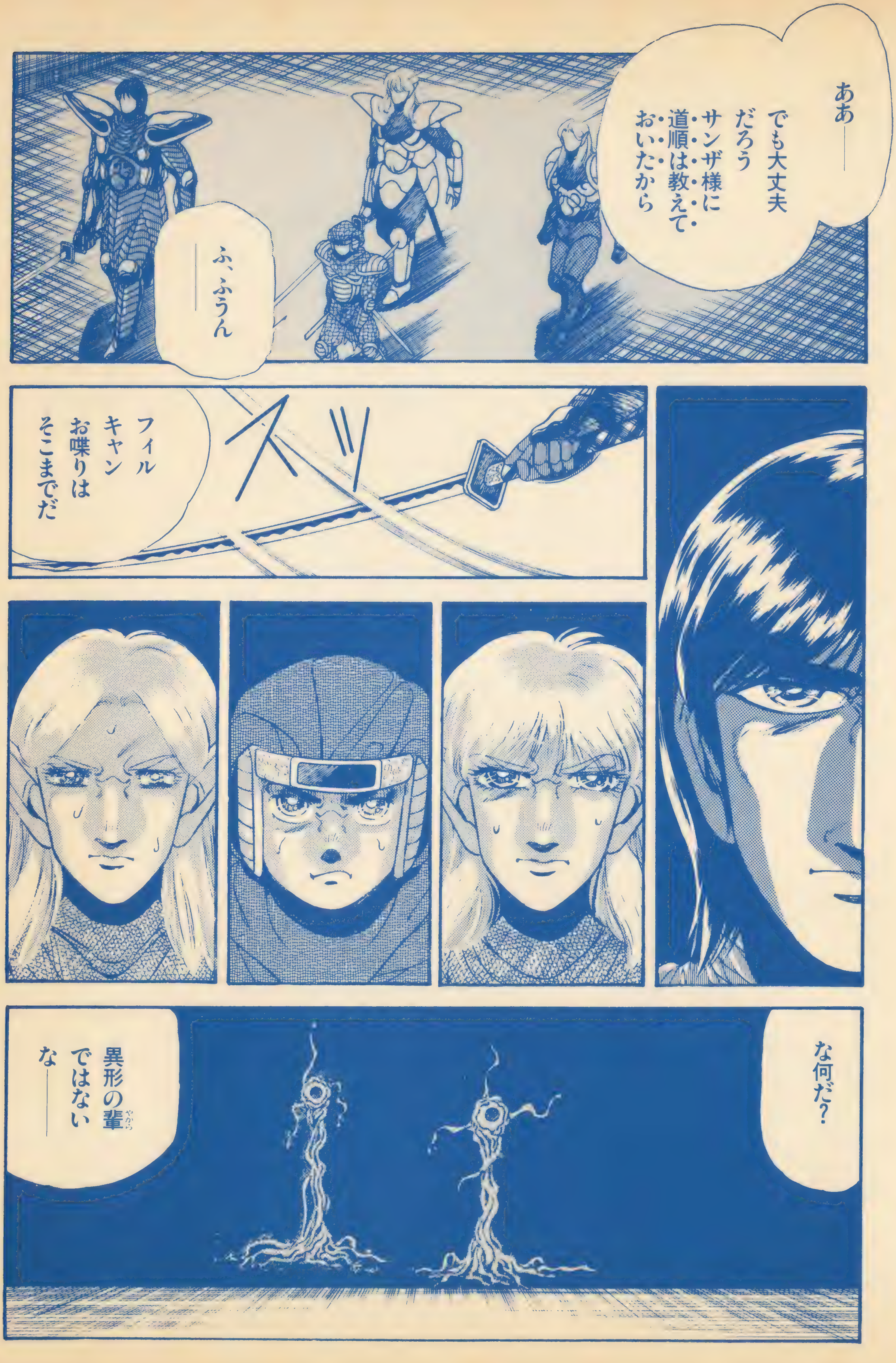
根本康弘 心の叫び

●突然だが俺がここに何か書くことになった。落ち着いて読んでくれ。みんなは自分の好きな異性のタイプについて聞かれたら何と答えるだろうか。俺は今まで自分で質素な娘が好きだと信じていたのだが、先日作山と新宿通りを歩いているときに、「実は子供っぽい女の子が好きなのでは」と指摘された。認めたくはないのだが、考えてみると実は正にその通りだ。俺はロリコンだ。以上。

H・Sの期待の新刊本

●佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山、豪華3名の作家がウィザードリィ小説のもとに集まった！ 個性のかたまりの3人が描くウィザードリィの世界が、じっくり味わえる短編小説集「ウィザードリィ・小説アンソロジー」。HIPPON SUPER！編集部・編 予価1200円（税込み） 7月下旬発売予定！

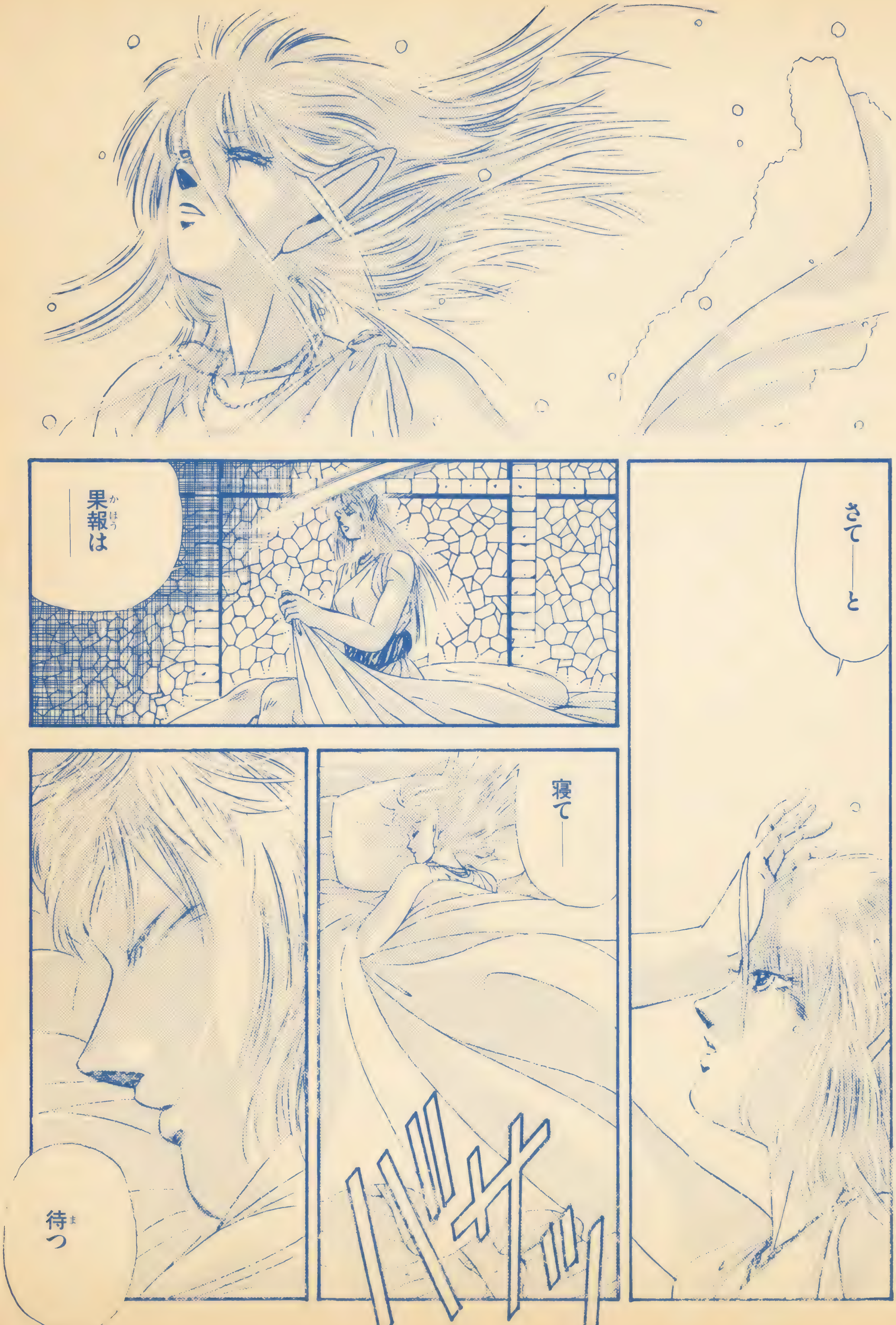




よだくん日記

●6月7日おもちゃショーに行ってきた。もちろん遊…いや取材で。10時に幕張で待ち合わせて、いざ会場へ。一般解放日ではないので空いていた。ラッキーこれでめいっぱい楽しめ…取材出来るぜと思いながら、各ブースをまわる。ゲームメーカーのブースが結構多いのには、驚いた。時代の流れか、セガもNECもCD-ROMに力を入れていて、大規模なPR活動を行っていた。11時を過ぎて、テクノソフトのデビルクラッシュMDの新作発表会アンドゲーム大会に出場。惜しくも第3位。おみやげにCDと、有田焼（このへんがテクノソフト）をもらってしまった。あら、有田焼って食べ物じゃないのね。


暗いなァ――
ここから本丸の真下の迷宮に入るからな
暗黒域(ダークゾーン)だらけ しかも呪文まで無効にする場所もあるはずだ
ゲェッ
それでもこっちの方がまだ・ま・し・さ
三層目から上って行くだけだからな
アン？
二の丸の地下迷宮は 加えて一旦(いったん)三層目まで下りて その後は逆に上に登って行かねばならないし――
う…
さらに――
まだあるのか？ あっちは………
くらい方がましかも…



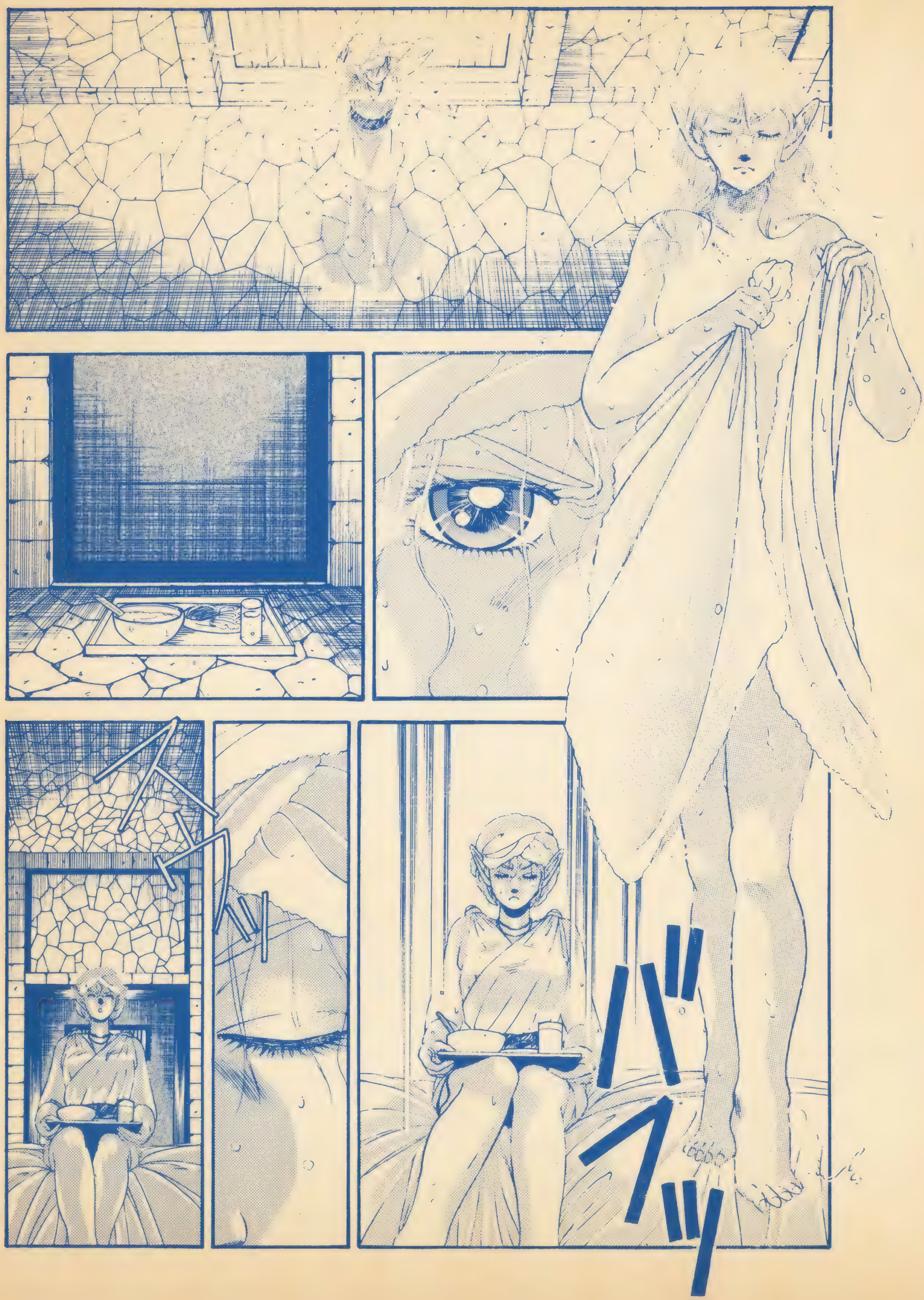
友の会4コマ まんが募集

●大人気!?のウィザードリィ友の会。その友の会の単行本化パート2の4コマを募集をします。寸法は、1つのコマを横60ミリ・縦41ミリで、コマ間は3ミリずつあけて下さい。4コマ以上（8コマなど）の時は、左側に5ミリあけて続きを描いて下さい。でき上がったマンガは封筒に入れて、〒102東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「ウィザードリィ友の会 新4コマ(仮)」係まで。どしどし送ってくだサイの角。

おハガキ・イラスト待ってます

♥ただ今「アンソロジー」の執筆に燃えている（彼のおかげで発売日がのびたという説もある）ベニー松山氏に超強力なはげましのおたよりを出そう！「風よ～」の感想や、今後の作品へのリクエストや、今後の作品へのリクエストなどを添えてもらえば、たいへん嬉しい。と本人は言っています。あて先は〒102東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「ベニー松山」係まで。





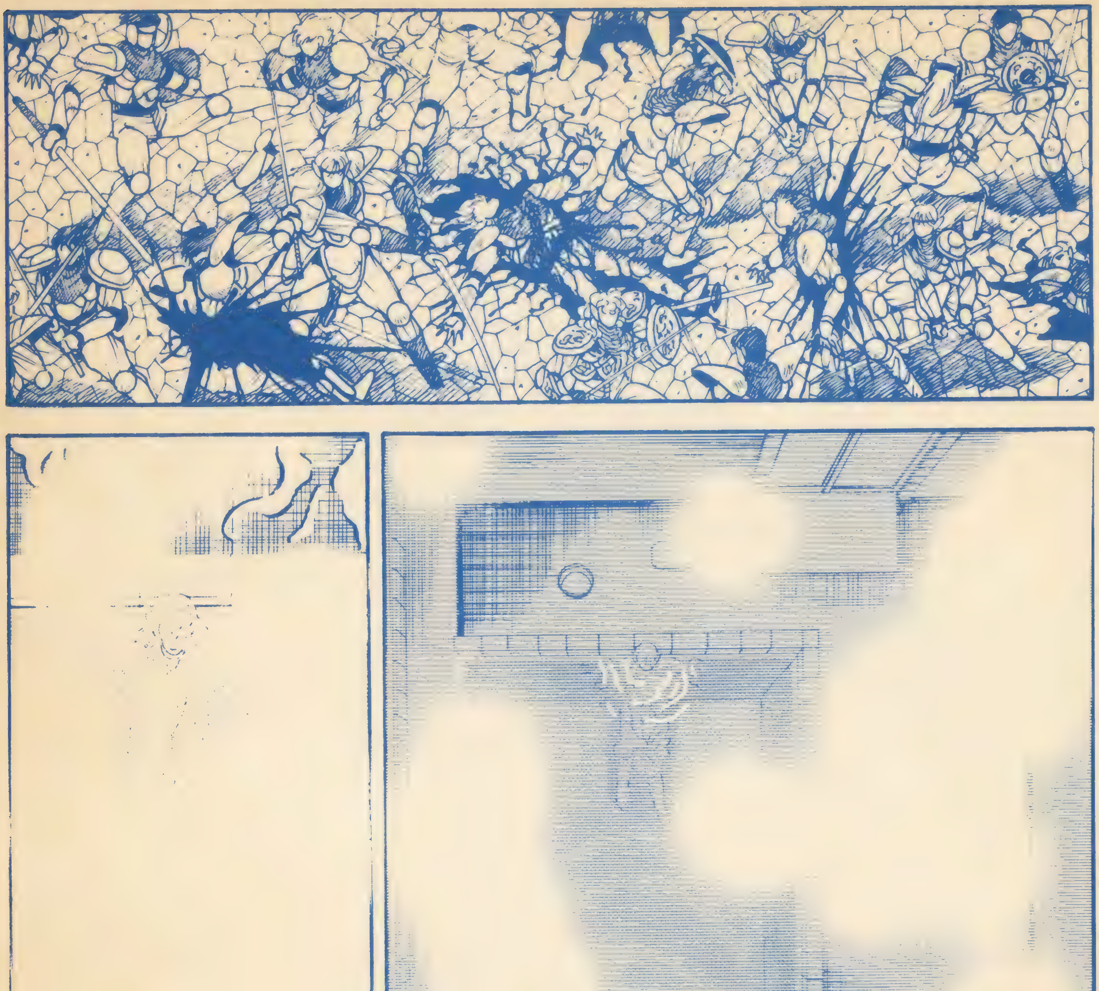
おハガキ・イラスト待ってます

♥「弦奏王」も大人気発売中、ただ今「ウィザードリィ小説アンソロジー」を執筆中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想、イラストなど何でもOKです。返事を希望と書いておくと、多少遅くなるかもしれませんが、絶対に書くと本人は言っています。アンソロジーが終わったら、「最後の竜～」の続編を予定。
あて先＝〒102東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 手塚一郎係まで。



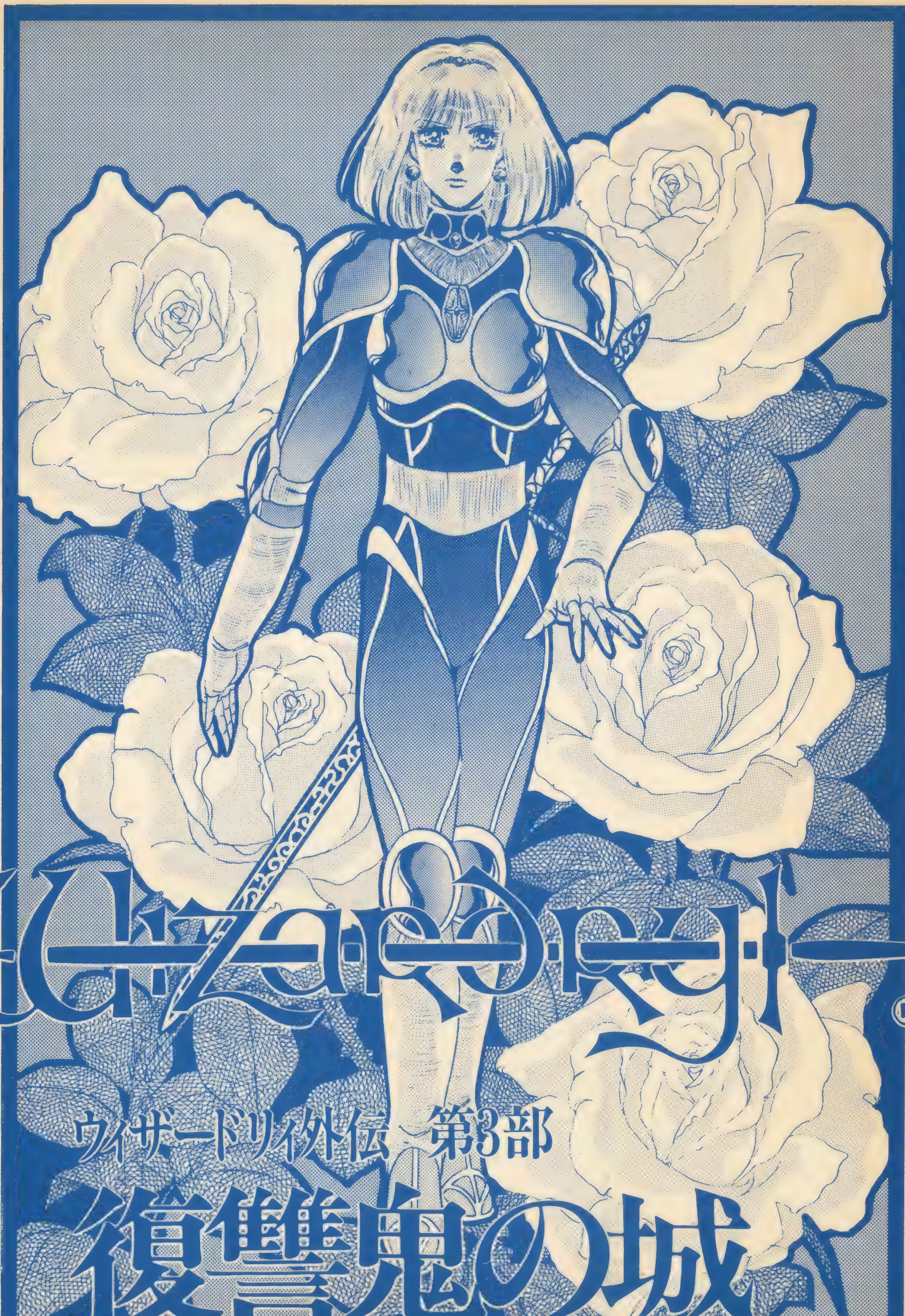
おハガキ・イラスト待ってます

♥単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。



女性スタッフ募集のお知らせ

◉HIPPON SUPER！編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5－5－5JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。



第6話「邪眼」 作/石垣環



Nintendo GAME BOY
FCに続いてGBと登場!!
牌謎的遊戯
パズルゲーム
SHI KIN JYO
紫禁城
果てしなく続く迷宮!
進めば進む程、深みにハマる"面クリヤー"パズル!
隠しアイテムもいっぱい! エキサイティングな対戦プレイを!
牌を消しながら進路を開き、サアー"ゴール"を目指せ!
対戦型
1人でも遊べます
東映動画より1991年7月発売予定 DMG-SUJ 希望小売価格(税込み) 3,500円
© 東映動画/ショウエイシステム ゲームボーイは任天堂の商標です。
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587(代)

役立ちコマンドデータバンク

もうすぐ楽しい夏休み。知っていればチョッピリいい気分になれる、お得で嬉しい役立ち技を、ドドーンと用意してみました。山のような宿題の気分転換に、友だちと一緒にゲームを楽しみましょう！



データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
ラグランジュポイント	⑧	スーパーエアーウルフ	①
ラグランジュポイント	⑧	ザ･サイレントデバッガーズ	①
ラグランジュポイント	⑧	エターナルシティ	⑧
メタルマックス	⑧	THE GG忍	⑤
ラグランジュポイント	⑤	ギアスタジアム	⑤
メタルマックス	④	シムシティー	⑧
クイズまるごとTHEワールド	④	ガデュリン	⑧
ラッキーモンキー	⑤	4コマ技シムシティー	④

今回掲載したデータバンクのデータ項目は全部で16本。どんなゲームのどんな技なのかは上記の通りです。内容の部分の数字は、右のイラスト表記説明にある番号と対応しています。

イラスト表記説明

①無敵



マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない。

②コンティニュー



ゲームオーバー時に続きができる回数を増加。

③面セレクト



プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④隠れ画面



通常プレイでは見れない画面を出すことが可能。

⑤音楽



ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける。

⑥バグ



プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる。

⑦増殖



マイキャラクター一の残数を増やすことができる。

⑧その他



以上７項目のどれにも属さない技を指している。

欄外データバンク

PC－ゼロヨンチャンプ…パスワードを『もういちど さいごがみたい そんなひと これをいれれば はいこのとおり』と入力。すると、感動のエンディングが見られる。

FC その他 ラグランジュポイント

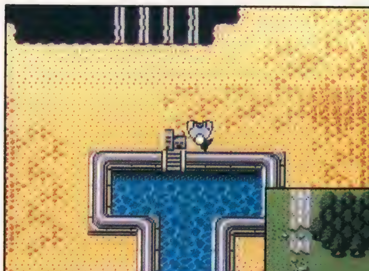
福島県・森村信二

かくれコンテナから16冊も「ほん」が得られる

図書館などで、時々見つけることができる『ほん』を、一度に最高16冊も得られる技を紹介しよう。

まず、ランド２の図書館前にある水路の水を調整しよう。それから中にある『ほん』を一冊だけ取り、ランド１のイシスシティ右上にある衛星都市に戻ってこよう。そこの左端の前でＢボタンを押すと、『ほん』がどんどん手に入るようになるんだ。

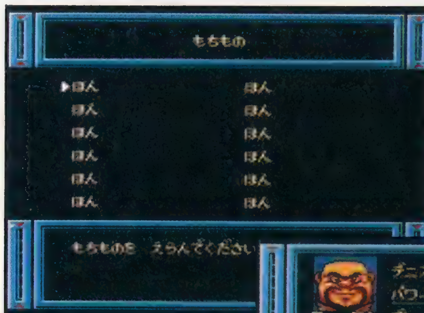
成功率	90%
役立ち度	A



⬆この図書館に来るのは、割と簡単。でも、水路の方から入らないと、コンテナ側にはいけないので、クルーザーを運転できるようになったら、コーンエリアの水路へ！『ほん』を１冊だけ取ったら、すぐにイシスに戻ろう！

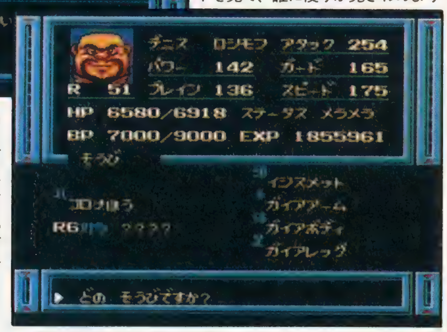


⬅イシスシティの右上にある、衛星都市。ここにこそ、人知れず16冊もの『ほん』が眠っているのだ。よーく見て確認しよう



⬅『ほん』があれば、１冊で１ポイント、ブレインをアップすることができる。デニスやパミル、キエサなどは特にブレインが低いので有効だ。

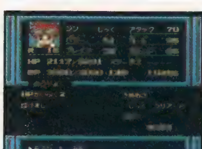
⬇このデニスを見よ！　レベルが低いにも関わらず、最強の武器である〝コロナほう〟を装備できるのだ。左下にある『ひたすら逃げる』技と一緒に使えば、どんどん最強のキャラを作ることができる！　よくリストを見て、誰に使うか見きわめよう



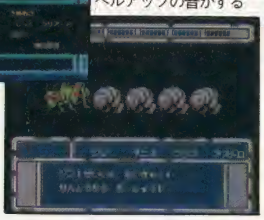
FC その他 ラグランジュポイント

大阪府・吉坂竜

ひたすら逃げまくって、パワーアップしちゃおう



⬇何がなんでも退却だ！８回目のときに、成功していれば、この画面でレベルアップの音がする



⬆パワーやアタックのポイントは、高いほうがイイに決まってる。よーく数字を見てくれ！



⬆とにかく頑張れ。何度失敗しても、ひたすら『にげる』のだ。もちろん弱い敵のところでやったほうが、ラク。ＨＰとＢＰの数字には十分注意しよう

パーティ全員のパワー、アタック・スピードが、１ポイントずつアップするお得技を紹介しよう。敵が出るたびに『にげる』を選び、８回成功すればいいだけ。戦いだけがレベルアップ法じゃない。

成功率	60%
役立ち度	A

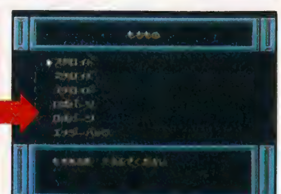
FC その他 ラグランジュポイント

山形県・佐東豊己

敵を200匹以上倒せば、特別プレゼントがある



モンスターを200ぴき倒すと



⬆死にそうな思いをしながら、ひたすら戦ったかいがあった。〝エナジーパック〟があれば、いつでもどこでも、パーティ全員のＨＰ・ＢＰがフル回復

たくさんの回復アイテムを買いこんだら、ひたすら敵を倒し続けよう。一度もターミナルに入ることなく、見事200匹を倒したパーティには、賞金と一緒に〝エナジーパック〟がプレゼントされるんだ。でも、セーブだけのターミナルなら、入っても平気。賞金さえもらわなければいいんだ。これで、最後の敵と戦うのも、だいぶ有利だね。

成功率	100%
役立ち度	A

役立ちコマンドデータバンク

FC その他 メタルマックス

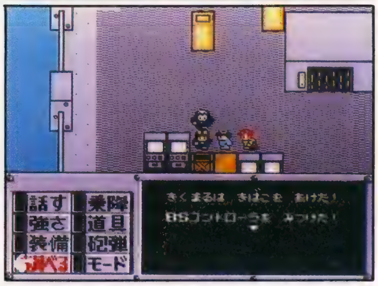
千葉県・加藤信司

BSコントローラーの、もうひとつの使い道発見!!

『BSコントローラー』には使い方が2つある!! ひとつは、衛星を使って世界の全体マップを見ることができる。これは誰でも知ってることだと思う。そして、もうひとつは戦闘中の使い道!! なんと衛星が作動して、地上に向って強力なビームを発射してくるのだ!! しかも敵全体への攻撃なので、一気に倒すことができる!! これがあると便利だ。

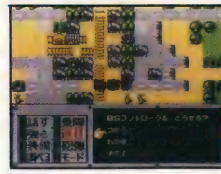
成功率	100%
役立ち度	A

BSコントローラーを入手



⬆東京タワーの5階。エレベーターのそばにいる男に話しかけてから、木箱を開けてみよう。やった!! ついにBSコントローラーを手に入れることができた!!

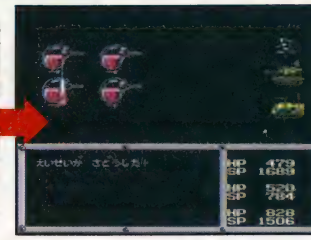
普通の使いみちは


⬆フィールドを移動している時、普通に『道具』『つかう』とコマンドを入力してみる。すると…


⬆世界の全体マップと、現在自分がいる場所を見ることができる

戦闘中に使うと


⬆今度は戦闘中に使ってみよう。宇宙にある人工衛星に信号が送られるぞ!! そしたらなんと…


⬆衛星が作動してビームを発射!! 敵全体に大ダメージだ!! スゴイ

FC 音楽 ラグランジュポイント

神奈川県・高山勇

サウンドチェックでBGMが思う存分聞ける!!



A、Bボタンを両方同時に押しながらリセット


⬆この文字が表示されたら、大成功。これで、ゲーム内のすべてのBGMが聞けるようになったのだ。ゲームを終了させても、お楽しみは残っていた

コントローラーIIのA、Bボタンを押しながらリセット!! 画面に『サウンドチェック』の文字が表れる。コントローラーIの✚ボタン上下を押してからAボタンを押せばゲームのBGMが聞けてしまう。もう一度、✚ボタンの上下を押し、Aボタンを押すと次の曲が流れる。Bボタンで曲はストップするよ。全32曲のBGMを楽しもう。

成功率	100%
役立ち度	A

FC かくれ画面 メタルマックス

神奈川県・谷本一八

スタートしたばっかりでいきなりエンディング!?

戦車を入手してからリオラドの町へ行き、父ちゃんに話しかける。そうするといくつかの選択コマンドが出るので、その中の『いんたい』を選んでみよう。父ちゃんの問いかけに全て『はい』と答え続ければ、主人公はモンスターハンターを引退してしまう!! スタッフロールが流れ、これでゲーム終了。



⬆主人公が引退してしまったためスタッフ紹介が。これでめでたくエンディング!?


➡ためらわずに『いんたい』コマンドを選ぼう。父ちゃんは勘当をといてくれる。今までは冷たかった父ちゃんも本当は心やさしい人だったんだね

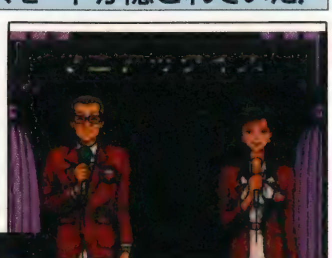
成功率	100%
役立ち度	A

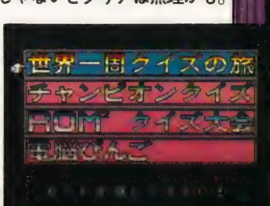
PC かくれ画面 クイズまるごとTHEワールド

北海道・藤村裕子

超マニアックな難解クイズモードが隠されていた!

モード選択画面中にセレクトボタンとランボタンを押しながら、✚ボタンの左を押す。なんとこのゲームには通常問題よりも超ムズかしい『マニアックイズモード』が隠されていたのだ!! このモードは80%以上正解しないと先へは進むことができない。クイズマニアじゃないとクリアは無理かも。


⬆超難解のマニアックイズモードのはじまり。司会者にバカにされないように



➡この選択画面表示中にコマンドを入力すれば、隠しクイズモードが出現する。すでにこのゲームをクリアしてしまった人に挑戦してほしい

成功率	100%
役立ち度	A

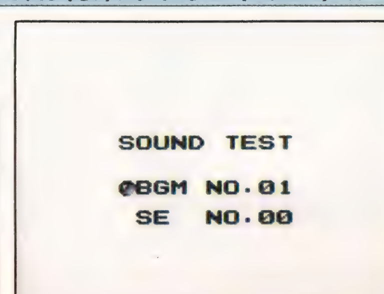
GB 音楽 ラッキーモンキー

群馬県・金子直之

秘密のパスワードで、お約束のサウンドテスト!!

➡これで、サウンドモードになる。ちゃんとSEも聞くことができるよん
⬇パスワード入力画面。まずここで『0117』と数字を入力してみよう





パスワード入力画面中に『0117』と入力する。するとサウンドテストモードになって、ゲーム音楽が全て聞けるようになる。ちなみに、✚ボタンの上下で曲を選択して、Bボタンを押して実行だ。

成功率	100%
役立ち度	A

欄外データバンク

FC－メタルマックス…戦車が破損した場合、修理しなくてはならない。でもこの修理、結構お金がかかっちゃう。しかし、無料で修理してもらえる場所があったのだ。戦車を入手してから、父ちゃんに話しかけて『しゅうり』のコマンドを選ぼう。父ちゃんは一応、お金を取る素振りを見せるけど無料で修理してくれる。

役立ちコマンドデータバンク

欄外データバンク

PC―1943改オプション画面のMUSICを『03383990080』の順で聴くと、クレジットが9に増える。また『7779310』の順でMUSICを聴くと、ズーッと先のオリジナルステージをプレイすることができる。ちなみに先にあげた数字は、ナグザットの電話番号になっているのだっ！

MD 無敵 スーパーエアーウルフ

茨城県・大島則久

"無敵"エアーウルフで、麻薬組織をやっつけろ

スタート／オプション選択画面の時に、"A、B、C、A、C、C、B、B、A、C"の順にボタンを押してからスタート。エアーウルフは、敵の弾をまったく受けつけないばかりか、体当たりをくらっても破壊されないようになる。

同じように、ホークがエアーウルフから降りて進む地上面でも、敵の攻撃によるダメージは受けない。

スタート/オプション選択画面の時に



⬆コマンドを入力するのは、タイトル画面じゃなくて、この選択画面の時。間違えたら、無敵にはならないぞ

成功率	70%
役立ち度	A

A、B、C、A、C、C、B、B、A、C、スタート

空中でも！



⬅敵に何機かこまれようとも、こわくはないぞ!! 地上からの援護射撃も、おかまいなしだ。エアーウルフには、必殺の体当たり攻撃があるんだから

地上でも無敵

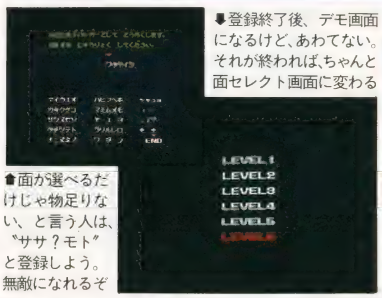


⬅生身のはずのホークも、まるでサイボーグのような強さ。敵の攻撃をまともにくらっても、へっちゃらだ。この勢いで、捕われの各国首脳を助け出せ

PC 無敵 ザ・サイレントデバッガーズ

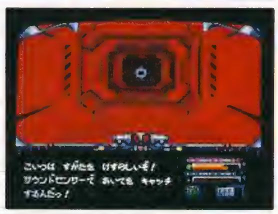
北海道・小西広啓

不思議な力を持った、2人のデバッガーたち!!



⬇登録終了後、デモ画面になるけど、あわてない。それが終われば、ちゃんと面セレクト画面に変わる

⬆面が選べるだけじゃ物足りない、と言う人は、"ササ？モト"と登録しよう。無敵になれるぞ



⬆いきなり最下層LEVEL6からのスタートも可能。でもこれじゃ、ゲームの内容が全然わからない。まじめにLEVEL1から、始めた方がいいよ

名前登録の画面で"ワタ？イシ"と入力。デモ終了後、面セレクト画面になり、好きなレベルから始められる。"ササ？モト"と登録すると、面セレクトに加えて、無敵状態からのスタートだ。

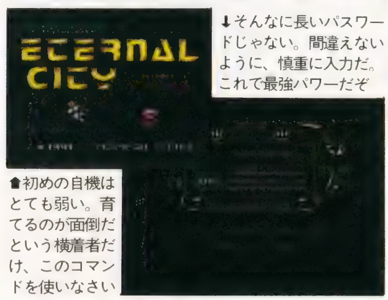
成功率	100%
役立ち度	A

PC その他 エターナルシティ

広島県・坂口勝一

スタート時から、最強装備で進めるパスワード!!

パスワード入力画面で、"VS001S7VVTH6602BVK20"と入れる。最初からレベルはMAX。2種類のブースターと16種類すべてのハンドウエポンが使用可能。ボスにも楽勝だ。



⬇そんなに長いパスワードじゃない。間違えないように、慎重に入力だ。これで最強パワーだぞ

⬆初めの自機はとても弱い。育てるのが面倒だという横着者だけ、このコマンドを使いなさい



⬆16種類のハンドウェポンも、すべてそろっている。お好みの武器を選んで進め。ブースター全開!! ザコはさっさとかたづけて、最終ゾーンへ向おう

成功率	100%
役立ち度	B

GG 音楽 The GG 忍

兵庫県・徳石三郎

忍者ごっこをする時の、効果音にも使えるぞ!!



タイトル画面で上を押しながらスタート



⬆『メガドライブ版スーパー忍』のBGMも良かったけど、『GG忍』の方も、なかなかカッコイイぞ！ 多彩な忍術にあわせた効果音も、楽しいよね

MUSICとEFFECTの2種類が選べる、サウンドテストモードだ。EFFECTとは、忍が走る音や、剣を振る音などの効果音のこと。

タイトル画面の時に、✚ボタンの上を押しながらスタートボタンを押す。左右のボタンで曲の番号を選び、②ボタンでスタート。MUSICは全20曲、EFEECTは全57種が用意されている。

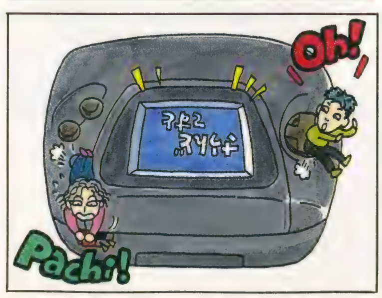
成功率	90%
役立ち度	A

GG 音楽 ギア スタジアム

鳥取県・種村浩平

BGMを聞きながら今日のプレイをふりかえろう

スタートと✚ボタンの左上を押しながら電源を入れる



スタートと✚ボタンの左上を押しながら、本体の電源を入れる。SOUND TESTの画面が表示されたら成功。✚ボタンの上下で曲を選択、②ボタンで音楽スタート、演奏を中止したい時は①ボタンだ。曲数は全54曲だが、実際に聞くことのできるのは39曲だけ。BGMや、効果音ばかりではなく、「プレイボール!!」の声も入っている。

成功率	80%
役立ち度	B

役立ちコマンドデータバンク

SFC その他 シムシティー

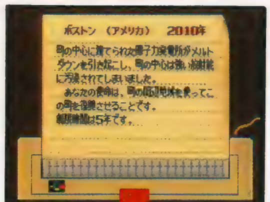
神奈川県・長澤茂仁

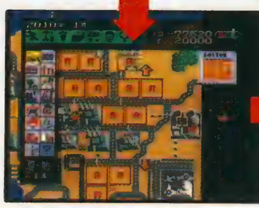
スタートボタンでボストンのメルトダウンを阻止

放射能汚染の運命にある町ボストンを、見事に救うことのできるワザ。

シナリオを選択し、メッセージがでたら、以後スタートボタンを押したままでプレイを開始。時間は止まったままだから、このスキに整地コマンドで3基の原発をすべて破壊。それからポーズをかけ、原発を建て直す。新しく建てた原発はメルトダウンを起こさないから、町は安心。

成功率	90%
役立ち度	A





➡メッセージが出たらスタートボタンを押す。ずっと押してるから、指がツリそうだぜ

➡うまーくカーソルを持ってこよう。スタートボタンを離さない丁寧な操作が必要だぞ



⬅原発を壊すのに成功。この調子で残りの2基も破壊しまくるべし

メルトダウン阻止だ！



⬅放射能汚染は防げた。しかしお金は五千ドル。かなりクルシイ！

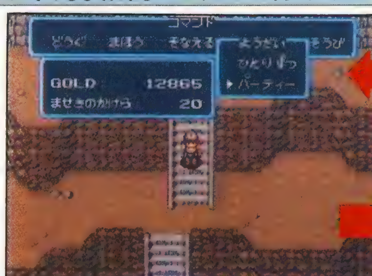
SFC その他 ガデュリン

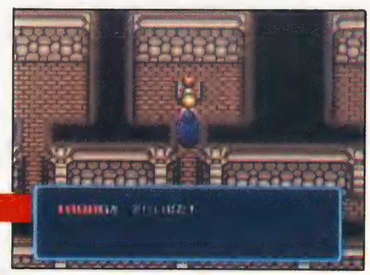
千葉県・工藤征信

何度もでてくる宝箱の中身。納得いくまで稼げ！

ダンジョン内の宝箱をあけて、中の宝を取る。そしてダンジョンから外に出よう。フィールド画面までもどったら、再びダンジョン内に入る。宝箱の所までもどると、なんと宝箱の中に同じ宝が復活しているのだ。ただし、お金やキズ薬といった、進行に影響ない宝物のみ有効。アイテムはともかく、お金がたくさん手にいれられるのがスゴイ魅力だ。

成功率	100%
役立ち度	A







⬆なんとか地上のフィールド面に出られた。もっと稼ぎたい命知らずは、もう一度ダンジョンに入ろうぞ。最短距離で進んでいくぞ！

➡モンスター達にジャマされたけど、なんとか宝箱に到着。フタを開ければまた1000G！これで万年ビンボーからオサラバできそうだ

⬆ダンジョンさまよい、ついに見つけた宝箱。しかも中身は千Gだ！宝箱のあった場所をちゃんと頭に入れておこう

SFC かくれ画面 シムシティー

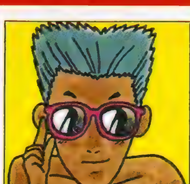
東京都・成田修正

Dr. ライトの忠告は、1年3回しか聞けないよ！の巻



今月の総評

UPA山本

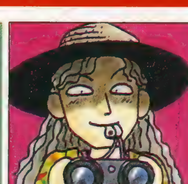


←『ココロン』で遊んだ。クリアもゲームオーバーもひとえにキャラメイクだね

リッチに『ラグランジュ』4連発。プレイヤーにとってお得な技ばかりを紹介。サウンドテストについては、曲名や番号を付けるなど、もう少し凝った作りにしてもよかったのに。ちょっと残念。

音楽ついでにもうひとつ。『GG忍』の曲について。作曲者は古代祐三。『イース』くさい曲や『スーパー忍』のアレンジ版のような曲が多く、古代節が効いている。次回作MD『ベアナックル』にも期待！

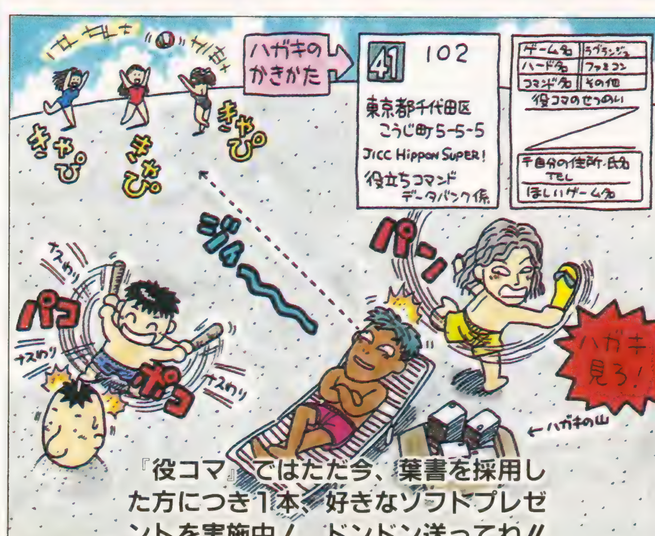
清野ケンジ



←最近『ガデュリン』にハマっている。しっかし、名前が覚えられないよ〜っ！

"ラグランジュポイント""メタルマックス"と、今回の『役コマ』は、ファミコン天国って感じでしたね。この所、ロールプレイングが連続して発売されたので"ガデュリン"の技も入ってきました。とにかく技は豊富だったようです。

ゲームギアの技も『役コマ』ページに参入してきて、ますます発展！　のきざしが見えています。これからも、ドンドン葉書を送って下さいね。



欄外データバンク

PCーエルディス…難易度選択画面で、コントローラーを『I、✚ボタンの右、左、II、上、下、II、I、II、I』の順番に押す。すると画面が変わり、デバッグ・モードになる。ステージセレクトはもちろん、無敵、オプション、自機のパワー、残機など、いろいろ設定することが可能になるのだ。

「妖精と悪魔の悲哀を描きたかった」

日本テレネット「天使の詩」キャラクター・デザイン冨士宏氏に直撃!!

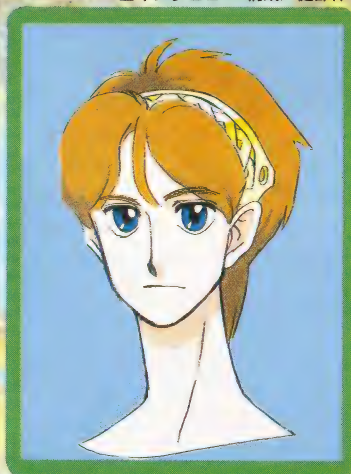


ケルトの妖精神話をもとにしたゲームが出る。
しかもキャラクター・デザインが冨士宏である。
血が騒いだ。編集長からこの企画を聞かされ、
わたしはインタヴュアーを、二つ返事で引き受けた。
わたしの使命は、冨士さんと開発の西さんから、
できるだけの情報を引きだすことにあった。
その熱きドキュメントを、今ここにとどけよう!

■インタビュー・構成/健部伸明（CB'S PROJECT） ■撮影/荒井哲哉

「天使の詩」とは……

妖精と悪魔との戦いのさなか、ただの人間の青年が、変人を探して天地をさすらうというRPG。PCエンジン2M・CDロム専用で、本体と同時の11月発売が予定されている。ヴィジュアル・シーン、サウンド、ストーリー、それらのすべてが、これまでのRPGとは違う自信作だと、開発の西氏は、気合を込めて語ってくれた。



←主人公ケアル。エリン（今のアイルランド）はロスコモン村生まれの、ごくふつうの20歳の青年。恋人クレアが魔物にさらわれるまでは、剣を手に持ったこともなかった。数奇な運命に導かれ、彼は妖精の騎士として、闇の勢力に立ち向かう

ケルトの妖精譚が描ければ

――冨士さんとは「イース」関係の仕事でお会いしたのが縁ですから、もうかれこれ2年になりますね。あれ以降、業界では"ケルトというと冨士宏"という、1つの図式ができ上がっている気もします。というわけでまずは、今回の「天使の詩」と、ケルト神話との関係を、お話し願えませんでしょうか？

冨士　「なにがケルトか？」っていうところから、始めたんですけどね。乱暴な言いかたをしてしまえば、妖精がケルトである。それを取っかかりにして、妖精が住めるような世界、また妖精を信じている人たちの世界を、描いていこうとしたわけです。

――では、企画のかなり初期の段階から、タッチなさっていたわけですね。

冨士　まあそうなんですが、わたしとしては、キャラ・デザインに関する部分だけで、今回は終わらせたいと思ってます。やり始めるとキリがないのは知ってますからね(笑)。

――キャラ・デザイン1つとっても、大変でしょう(笑)。何かポイントみたいなものは、あったんですか？

冨士　アメリカ映画型の脳味噌筋肉(笑)にはしないぞ、っていう話はうかがってましたので、キャラクターは全体的にそういう感じでつくりました。戦士であるジトでさえ、そう筋肉質にはしていません。少女漫画とまではいかないまでも、ある程度スリムな体型で、みんなまとめてあるんです。

――そのへんが逆に、今回のケルトっていうテーマに、合ってるんでしょうか？

冨士　実際には、ケルトの戦士たちも実戦的な軍事力だったわけですから、筋骨たくましかったと思うんです。ただケルトっていうのは、負けてきた人たちだから、力以外のものに何かを求める傾向がある。そのへんを出したかったわけです。

五人の勇者たち

――まずゲームをやるときに、ユーザーが感情移入するキャラっていうのは、主人公だと思うんですが、苦労話はありますか？

冨士　普通の青年ってことだったので、ほんとに普通の青年で、デザインしてしまったんです。庶民って感じで、剣もマントも、あまり偉そうにみえないよう短くしてます。

――軽やかで、すばやそうですね。絵を見てみると、細かいところにケルト的文様を出そうという試みもあるようですが。

冨士　でね、ケルトっていうと"組みひも"模様とか、あるじゃないですか。これが封じられて、使えないわけですよ(笑)。ゲームっていうメディア上、複雑すぎてドット絵にできないとか。だから、ほとんどモチーフだけになってしまったんだなあ。

――アニメ・シーンなんかで、生きてくるといいんですけどね。

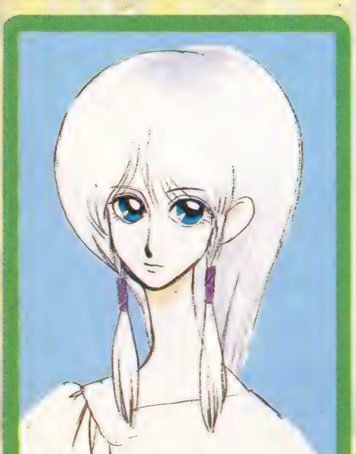
冨士　そうなんですけど、どうかなあ。

――クレアなんかは、線が細いっていうか、何かかわいそうっていう感じがありますね。

冨士　さらわれていくヒロインですから、助けなくてはならない存在ですね。性格は消去法でつくっていったところがありまして、特別アクが強いところはないんです。

――目だけはしっかりしていて、意志の強さは、かいま見えますね。ジトの方は、いわゆる戦士という感じですか？

冨士　そうですね。役柄として、一番おいしいところをさらってくキャラです。「ガッチャマン」でいうところの、"コンドルのジョー"ですから(笑)。



←まさに薄幸の美少女という言葉がにあうヒロイン、クレア。ケアルのおさななじみだった。動物好きのやさしい面と、芯の強さをあわせ持つ。19歳でウェディング・ベルを聞く直前、翼ある地獄の魔犬"カイム"にさらわれる



→兵士として圧倒的な強さを誇るジト。武術大会では、19の時に初優勝して以来、10年間だれにも負けたことがない。無駄口はたたかず、どこかしら翳が感じられる。妻のサラを魔物にさらわれたことから、目的を同じくするケアルに同行する

西氏、大いに語る。「これはストーリーで引っぱっていく作品です」

ケルト的土壌で展開したいっていうのに、キリスト教の「平使」が出てくるのはおかしいんじゃないか、という意見もあるかと思います。ただ、キリスト教に感化されつつも完全には失われない〝ケルト文化〟を出したいという、強い意図が当初からありました。そういう意味を込めて「天使の詩」というタイトルをつけました。

ケルトを題材に選んだのは、ジャンル的にだれも手をつけていないため、新しいRPGをつくれると思ったからです。

しかけ的な部分としても、色々あります。魔法の効果音なんかも、画面のセンターでモノラルで止まっているだけではなくて、ステレオで右から左へバーッと、飛んでいったりとかします。



↑冨士氏のデザインしたキャラクターが、このようにヴィジュアル・シーンに生かされている

キャラクターどうしの邂逅など、見せ場のおいしいところは、アニメで展開するヴィジュアル・シーンで引っ張っていければと思っています。ヴィジュアル部分は、最長10分を越え、ドラマ的にも満足していただけるはずです。

魔法はジト以外のキャラクターが使えますが、キャラの性格によってその種類が限られています。またストーリーが進行していくと、ヴィジュアル・シーンで派手に魔術の効果があらわれることもあります。

アイテムはごく一部のものをのぞいて、ほぼすべてのキャラが使用可能です。僧侶（ドルイド）が剣を持って戦ったって、いいのです。そういう意味で、自由度は高いわけです。

主人公は、選ばれた民とかいうものではなくて、本当にただ普通の青年なんです。そのぶん、ユーザーに近い立場なわけで、より感情移入しやすいのではないでしょうか。クレアっていう女の子を愛しているがゆえに、なんとか戦わなければならない。そこに、このゲームのテーマがあります。

ストーリー、演出、設定など、かなり凝ってありますから、深読みしてくれる人は、それだけ深く感じ取っていただけると思います。ともかく全体の雰囲気を大事にして造っているつもりです。そういうものを感じていただけたら、存外の喜びです。



←フィールド・マップ。キャラたちは、やっぱり連なって歩く



←戦闘シーン。マップが止まり、モノクロの背景に。敵も動く



西健一 ㈱日本テレネット
第一開発事業部 開発部リーダー

にし けんいち 東京都出身、24歳。城北高校卒。PCエンジンのCDロム用ソフトを中心に、意欲的に開発を行っている。代表作は「デス・ブリンガー」、「エグザイル」など。エンヤと、NHKの「ケルト人」に触発され、イギリスへ旅行へ行ったのをきっかけに「天使の詩」の開発に着手する。

――エンヤ……なんですけど、どうも見た瞬間アレだな、っていう印象が……。

冨士　それです(笑)。相原勇なんです。苦労したんだよね。もっと大人っぽいエンヤから、野生的なエンヤまで六パターンぐらい書いて結局これに決まったということは、スタッフ内でもかなり評判がいいんじゃないかな。この元気なエンヤが。

――ブゼンはドルイド（ケルトの神官／魔術師）の長ということになっていますが。

冨士　教会の中でずっと暮らしてきたような僧侶じゃなくって、海千山千っていうか、実践的な経験を積んでるっていう感じです。十字架をかけてるんですが、これはキリスト教の神父のふりをしてるっていうか、この時代には神父もかねてるっていうか。

――現実の地図とタイムラインとを意識している作品ですが、時代的には、いつごろを考えているんですか？

冨士　5世紀から11世紀の間です(笑)。

魔物たちも、情熱をこめて

――こうしたメイン・キャラのほかにも、設定されたキャラはないんですか？

冨士　敵のボスキャラを12体ほど。

――そのへんは、宣伝の方から言われて、まだお見せできないんですよね(笑)。

冨士　いただいた設定がユダヤ／キリスト教系の悪魔だったんでね、それをそのまんま出すと違和感があるので、多少は雰囲気なりともケルト風、みたいな感じには持っていきたいと思います。

――これまでのほかのお仕事とか拝見させていただいて思うんですが、冨士さんって、異形のモンスターとかを書くのが好きそうに見えるんですが、実際どうなんですか？

冨士　敵は悩みましたね。そのぶん、楽しんではいるんですけど。とにかくキリスト教くささをなくして、ケルト的なものに翻訳していくっていう作業がそうでした。それから、昔のモンスターっていうのは、実際にある動物を単純に複合したものですからね。最近のはやりみたいに変なものをくっつけるよりは、そういう原典みたいなものを出してやったほうが、雰囲気が出せるかなと思うんです。

ユーザーのみなさまへ

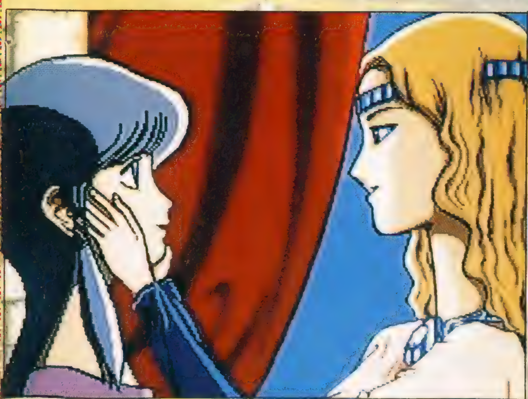
――なるほど。では、今そういったキャラクターたちの設定を終えた時点で考えてみて〝わたしはこのゲームのここを押したい〟と、いうような主張はありませんか？

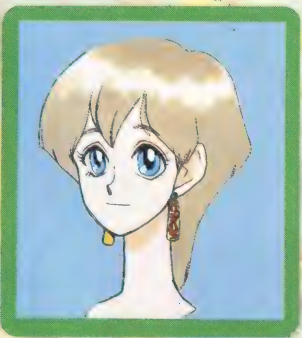
冨士　主張？　そうですね。まずね、わたしはゲーム関係の仕事もそうでない仕事もやってきたけれど、それはそれ、これはこれということで(笑)。この仕事を始める前に頭の切り替えをしまして、「ワルキューレ」とか、JICCでやってる漫画(「ケルト伝承譚・全三巻」)のこととか全部忘れて、とりかかりました。その上で、ほかのRPGでやってないことは何だろうかと考えました。キャラクターとかも、ほかの自分でやった作品とちょっとずつ変えてるつもりです。だから〝冨士だからケルトだ〟とか〝ケルトだから冨士だ〟って言われるのは、いやなんですよ。作品は作品として評価してほしい。ただ、RPGなんていうものは作られつくしてるところがありまして、どう隙間を突いていいのか、苦労しましたね。あと、今回はほかの人にグラフィックをやってもらうこともありまして、人手に渡ってもある程度個性が残るようなキャラクターになるよう、考えてやったつもりです。

――では最後に、ケルトといっても何だかわからないという多くのユーザーに、一言。

冨士　もちろん、知らない人にも楽しめるよう、マニア受けよりは、一般受けするよう、やったつもりです。楽しんでください。

――今日は本当にありがとうございました。





↑ブリンタニア（今のイギリス）に住む、おてんば娘エンヤ。17歳。若いだけあって、何を見ても、笑ったり驚いたりと、おおげさな反応をする。伝説の天空人と、話すことができるらしいが……



↑80歳を越すという、ドルイド神官にして魔術師　気難しいところがある　山に囲まれた魔術師の村に住んでいるが　先祖はエリンの大魔術師だった　自然をあやつる魔法が得意らしい

冨士さんにしろ西さんにしろ、開発する側の気迫が伝わってくるようだった。ここには載せられないようなこともたくさんうかがった。内心はがゆい思いなのだ。まあ、実際のゲームがどうなるかは、発売を待たなければわからないわけだが、新しいことをやろうとしている態度には、好感がもてる。とりあえず、期待して見ていたい。

（6月5日、日本テレネット本社にて）

TELENET JAPAN CO., LTD.


SUPER Famicom
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ファインプレイの連続！
細かいデータも集計されて、やる気倍増！
快速球に振り負けるな！
ここは、代打攻勢だ。
充実したリリーフ・スタッフ。誰を使う？
間一発、セーフだ！
SUPER スタジアム
ファミリーコンピュータ用ソフト
秋頃発売予定
価格未定
シルヴァ・サーガ
SILVA SAGA
「ようへい」モード…主人公達のサポート役として、活躍。
「神像」モード…敵との魔法合戦をいどむ。神像は、合体も可能。
新たなる光の戦士の旅立ち。
ファミリーコンピュータ用ソフト
8月発売予定
¥6,800(税別)
バイオ・フォース・エイプ
BIO FORCE APE
ユニークな敵キャラの代表、ワニ男！プロレスの大技で勝負！
とってもスリリングなスピードとアクションの連続！
ちび猿→超戦士！
SETA
株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T. BLD.2F TEL.03-3778-6311

ドラゴンクエストマスターズクラブ
DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

長らくお待たせしました!! 誌上RPGが再開です。何度も中断してゴメンなさい。今度こそガンガンもり上げて行きます!!

DQマスターズクラブ主催
誌上RPG・第2部

闇の呼び声 4
—選ばれし者たちの伝説—

ずーっと中断していた誌上RRGですが、今月号からやっと登場です。中には初めてお目にかかる人もいると思いますから、簡単なルール紹介からいきましょう。

ルールは基本的にゲームブックと同じです。ナンバーのふられた文章の最後に選択肢がありますから、好きな方を選んでナンバーの通りに読んでいってください。ただし、1度通った道を再び通った場合は、違う方の選択肢を選んでくださいね。

それでは冒険を再開することにします。

† † †

主人公のフィナは選ばれし者。世界に広がる"闇"を封印するため、ホワイトドラゴンのラドとともに旅立った。残る2人の選ばれし者も捜さなくてはならないようだ。途中、ドルトミンクの町でマフィンという魔法使いの少女を仲間にする。彼女は選ばれし者なのだろうか?

そして3人は、探している何かが隠されている洞窟へと向かった。

1 ラド「ねえねえ、フィナ。マフィンが選ばれし者かどうか確認してないよ。見てみようよ」
—37へ

No.0724 山梨県・じゅうじゅう

2 敵は強い!! フィナは怪我をしているとは言え、黙っていられなくなり立ち上がった。
「やっぱりあたしも加勢するわ!」—38へ

No.0725 岡山県・リュート

3 すると、腕輪が光りはじめた!
捨てる—31へ
話す—42へ

No.0647 三重県・PIA

4 フィナの会心の一撃! —19へ

No.0117 大阪府・りびあ

5 しかーし! 何も起こらなかったのだぁ! これはちょっとまずいぞ! —31へ

No.0170 東京都・いかまーく3

6 フィナ「やーっ!」フィナは相手に切りかかった! しかし、相手はとっさに逃げ出してしまった。 —21へ

No.0726 神奈川県・勇者るしんく

7 敵は予想外に強かった。敵にはフィナの剣もマフィンの呪文も効果がなかった…。フィナたちは逃げる間もなく敵の呪文をくらってしまった。 —33へ

No.0624 兵庫県・ありさQUEEN

8 どうもあきらめるしかなさそうだ。先へ進もう。 —32へ

No.0727 神奈川県・ドーマ

9 フィナたちは洞窟の中へ入っていった。洞窟の中は闇の世界であった。
「フィナーったいまつたいまつ!」フィナは道具袋からたいまつを出して火をつけた。
—24へ

No.0464 広島県・星川鈴香

10 マフィンの攻撃!
「メラ!…あれっ? なんでホイミなの!? でもまあいっか!」マフィンは敵にホイミをかけてしまった~っ! どーする?
このまま戦う—4へ
やっぱり逃げる—28へ

No.0589 岡山県・Han

11 敵は言った
「おまへはもう死んでいるっ!!」
こっ…こんななさけない敵にやられるとは…む…無念…!!
DEAD END —9へ

No.0534 東京都・かくみ

12 ラドは仲間をよんだ!! —46へ

No.0728 大阪府・りれみと

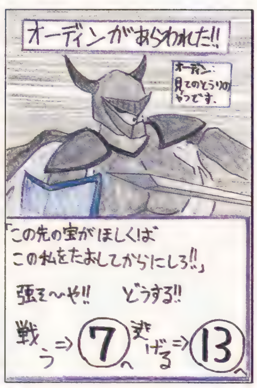
13 ダダダダッ! きみたちは背を向けて逃げ出した。しかしその瞬間、
「ずさっ」敵はきみの背中を思いきり切り裂いた…。GAME OVER —9へ

No.0563 愛知県・沙夜谷渚

14 No.0589 岡山県・Han



15 No.0729 神奈川県・ランタノイド



16 No.0346 大阪府・なる



17 No.0730 兵庫県・うにうに



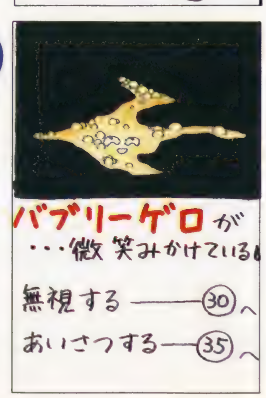
18 No.0556 東京都・R²IN



19 No.0510 神奈川県・猫苗



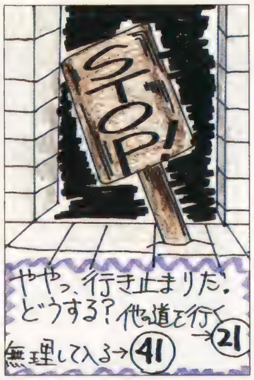
20 No.0731 秋田県・ぢ



21 No.0289 静岡県・Rotoの剣



39
No.0423 埼玉県・RAKUSHI



40
No.0180 神奈川県・一唐傢・弾



41
No.0742 神奈川県・星羅



42
No.0252 佐賀県・ちょこ例徒



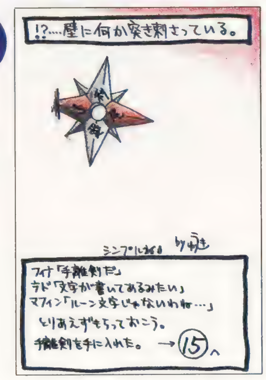
43
No.0472 愛知県・黒騎士



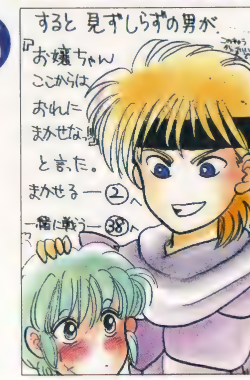
44
No.0288 宮城県・いてさん



45
No.0063 北海道・ゆーきゃん



46
No.0251 東京都・おばけの鬼太郎



22 しかし、やはり強い！ メラゾーマがフィナに命中っ！ フィナは抗う術もなく倒れた！
—17へ

No.0732 熊本県・コスモス鈴木

23 分かれ道だ。どっちに進む？
右—21へ
左—18へ

No.0198 栃木県・さらみ

24 道が2つに分かれていた。さてどっちへ進む？
右へ進む—36へ
左へ進む—20へ

No.0733 神奈川県・王女ローラ姫

25 さわるとHP、MPが回復した。
—20へ

No.0734 北海道・ホイミンくん

26 敵の攻撃！ フィナはまともに受けてしまった。そして倒れた。
しかし、彼女は薄れてゆく意識の中、思った。
——今あたしがやられたら、ラドたちはどうなるんだ。おじいちゃんは、友達は…世界はどうなっちゃうんだ!?
体が再び動きだした。
——この世を滅ぼさせはしない！
彼女は力をふりしぼって立ち上がった。
—3へ

No.0584 滋賀県・アブラハムIII

27 「そうだ！ この剣を使ってみよう」フィナが誘惑の剣を振りかざすと、ピンク色の霧が立ち込めた！
「あら？ あたし、どうしたのかしら？」
なんと、敵は女になってしまった。今のうちに逃げよう！ —45へ

No.0735 静岡県・麗華

28 逃げそこなった!! しかも敵は逃げようとしていたので怒ってるぞ！ すかさず…。
剣で攻撃！—4へ
ギャグをかます！—5へ
呪文攻撃!!—14へ

No.0736 新潟県・パルプンテ海牛

29 「オマエと話すことなどない！」そう言うと呪文を唱えだした！
「ザラキ」…それがフィナのこの世で聞いた最後の言葉になった。
ゲームオーバー —1へ

No.0586 東京都・めりん

30 「逃げないでよぉ」敵はそうつぶやくとフィナたちの前に立ちふさがった。
しかたない、相手をしてやるか。—35へ
それでも逃げる。—11へ

No.0737 山形県・龍樹

31 「ヒャダイン！」フィナたちはあっという間に氷の彫像と化した。
—GAME OVER—1へ

No.0184 大阪府・更紗

32 森を進んでいると、ラドが大声で叫んだ。
「フィナ！ 洞窟が見えてきたよ！」
「あら本当」のーてんきなマフィンの声。
「じゃ、行きま…」
「フィナ、何かくるよ」フィナが掛け声をかけると同時にラドがフィナにそう告げた。そう言われてみると、確かに何者かの気配がする…。すると、くさむらから気配の主が飛び出してきた！ なんとそいつは！
—44へ

No.0517 東京都・ウェルア君

33 絶対絶命だあっ!! どーする？
最後の力をふり絞る—12へ
リセットしちゃう—1へ

No.0063 北海道・ゆーきゃん

34 フィナは斬りかかった。しかし剣はかすりもしない。
「どうした？ その程度で終りか？」敵はあざ笑うように言った。どうすれば…。
「ここは攻撃呪文しかないわね」 —10へ

No.0738 埼玉県・中平

35 敵はニヤリと笑うと、口から毒液を吐きつけてきたっ！
「どっひゃぁ～！ あぶない～っ！」すんでのところで3人はひらりとそれをかわした！ さあっ、反撃だ!!
剣で斬りかかるっ！ —6へ
スタコラ逃げるっ！ —11へ

No.0312 愛媛県・CAR－2

36 何者かが右にまがって行く!!
後をつける —16へ
無視 —18へ

No.0739 長野県・アニス命

37 フィナは選ばれし者の石をとると…。あれ!? 選ばれし者の石がない!? 一体どこに落としたの!? —8へ

No.0740 石川県・孫悟飯

38 よーし！ みんなで戦うぞ！
フィナたちは構えた。
—次号へ続く!!

No.0741 福島県・かまぼこ太郎

◆◆◆募集◆◆◆

ナゾの男、アレンが戦闘に加わり、オーディンとの戦闘に新展開が見えそうです。さて、次回はアレンの正体、洞窟に隠されたお宝、そして洞窟を抜けた後の新展開なんかを中心にお送りしたいと思ってますので、その辺のおハガキをよろしくお願いしますね。特に、戦闘のハガキは狙い目です。敵の攻撃パターンとか、フィナたちのフィニッシュでない戦闘パターンのハガキが少ない!! 敵を倒すに至るまでのハガキ、たくさん待ってます。次回誌上RPG第5回は、1号おいて10号の予定!! よろしく!!



◀No.0286 岩手県・いずみ

優勝者大発表号!! 栄冠は誰の頭上に輝くのかっ!!!!

BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

第一回 天下一ギャグ大会 其之七



この投稿ページのしくみ

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった！ キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでＯＫ!! 掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

BBSスタッフ

構成・黒須一彦、原口一也／イラスト・金子統

もしRPGにこんな敵がいたら!? 敵キャラさん、いらっしゃい 最終回

ブロックガイド 有名人をパロディにした、ＲＰＧの敵キャラを考えてもらうブロック！ はっきりいって扱うタレントが尽きちゃったから今回で最後なの、ゆるしてね。

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・6ポイント	通常敵キャラ・4ポイント

今月のモンスター図鑑

ジョージィ（島木譲二）



HP 888 EXP 888

↑特徴・怒らせると『パチパチパンチ』や『ポコポコヘッド』を使うが、自らの体力を消耗させるだけで怖くない。 兵庫県・かぜまる・ＬＶ③

最優秀賞 バーモンドヒデッキー（西城秀樹）



会心の一撃賞

↑特徴・苦しそうな声で歌いながらローラーで踏みつぶしてくる。バシルーラを使っても「♪ブーメラン、ブーメラン」と歌って戻ってくる。静岡県・ジョッカーアキラ・ＬＶ④

HP YMCA EXP 333

ビューティフルせいじ（田中星児）



HP 23 EXP 112

↑特徴・「おにいさん」と言わないと怒る。日曜日になるとパワーアップするが、子供が周りにいなくなると、急に暗くなってしまう。 京都府・みその・ＬＶ①

《文章技とりあつかい》

【サンネンビーグミ・タケダ】（武田鉄矢）
特徴・教室や職員室に出現し、少しでもパーティの並び方が悪いと「何ですか～、その態度は～!!」の呪文で約５時間説教される。攻略法・「パーシャルカイトウ」の呪文を唱えよう。するといきなり５人に分裂して、ダンスを踊り出す。そのスキに逃げろ！ 三重県・大王者・ＬＶ③

★

【正露ガン】（正露丸）
特徴・すさまじい臭いを発し、敵をマヒさせる。こいつを倒すと正露丸を手に入れることができ、１日３回食後に服用すると、下痢・食当たりが治る。 兵庫県・るれ・ＬＶ①

★

【タイショウ・ザ・ヌード】（裸の大将）
特徴・『たびびとのシャツ』『赤いカサ』『リックサック』で装備を固めて、勇者に『おにぎり』を求めてくる。もし『おにぎり』をあげないと宿屋までつきまとわれ、泊めなきゃならないハメに！ あげればアイテムの『絵』をくれるぞっ!! 愛媛県・ＣＡＲ—Ⅱ・ＬＶ④

総評 くろす・かぜまるくん・イラストに味があってグー！ ジョッカーアキラくん、「ローラー」が懐かしくてグー！ みそのくんはイラストが気持ち悪くてグー！ ＣＡＲ—Ⅱくん、すごい投稿量がグー！ グー… かねこ・そのまま寝てどうするんですか!!

大会参加者への注意書 第二回大会はもう始まっているっ！ とりあえず様子を見てから…なんて甘っちょろいこと考えてからじゃ大きく出遅れるぞ!! で、投稿の決まりだけど、ペンネームは10文字以内。住所・氏名・ペンネームはハガキの表に書こう。

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

最終回

キミだけのひそかな思いをぶちまけろ！

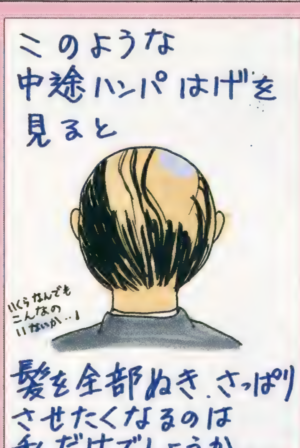
告白の時間

ブロックガイド

キミが心の中で思っている、独自な考えを告白してもらおうというブロックなのだ。しかし、好評のうちに今回で最終回！ 今度からは〝衝動にかられる〟ってパターンの投稿を待ってるぞ。

最優秀賞・8ポイント	会心の一撃賞・6ポイント	通常告白・4ポイント

→千葉県・いしかわ・LV④



●同じ県に住んでいる。異性の読者同士が結婚するシーンを想像する者は拙者のみでございましょうか。
北海道・びすけっと・LV①

★

●あて先を書くときに､「東京都」の所ですでに緊張してしまうのは私だけでしょうか。
福島県・ひーちゃん・LV①

←京都府・船越みらん・LV③



●『信長ゆかりの地』というのを『信長ゆかり』という女の人の所有地だと思っていたのは僕だけでしょうか。
大阪府・色須魅亜・LV③

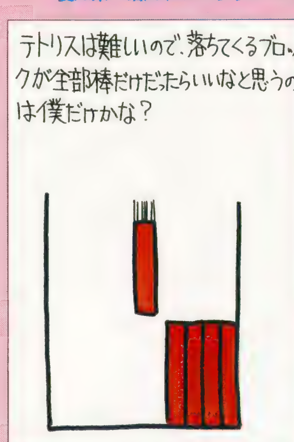
★

●マッサージ師の中に北斗神拳伝承者がいたらどうしようと思うのは僕だけかなあ？
長野県・侍のロード・LV③

★

●金を借りている人と出会ってさいそくされたとき、「♪どうして、どうして、僕たちは～出会ってしまったのだろう～」と歌いたくなるのはボクだけ？
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

←千葉県・大井埴丸・LV④



●アゴにホクロのある人を見かけると、無性にそのホクロをつまんで取ってみたくなるのは僕ぐらいでしょうか？
岡山県・はまきっちゃん・LV③

★

●動物の形のお菓子を食べるとき、一瞬、どこから食べていいか迷ってしまうのは私だけでしょうか……。 頭から食べると残酷？
千葉県・速水亮・LV②

★

●車に弱い私は酔うのが怖いので、『F―ZERO』をプレイできない。
福岡県・ミンウつんう・LV⑤

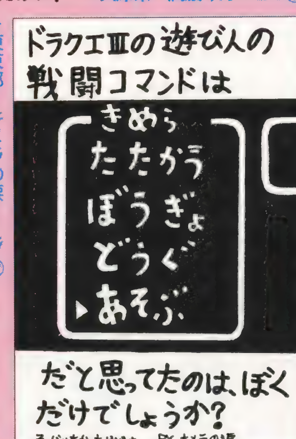
★

●バイキンマンのシャンプーを使うと、逆に汚れがつきそうな気がするのって僕だけかな？
千葉県・毛利礼智・LV③

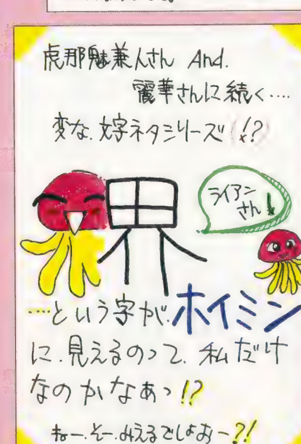
★

●天地真理を四字熟語だと思っていたのは僕だけか？
兵庫県・満腹くん・LV③

→東京都・キメラの涙・LV②



←秋田県・折原愛・LV③



↓今月の最優秀賞っ!!



↑北海道・ゆーきゃん・LV③

●対談などによくある（笑）というところで本当に笑わないと申し訳ないと思うのは僕だけでしょうか？
静岡県・T・LV③

★

●恥ずかしくて何も告白できません。許してください。
愛知県・山口寛憲・LV④

★

↓会心の一撃賞､2連発!!

●シャベルカーを見ると、シャベルの中へ無性に入りたくなるのは、ボクだけだろうか？
愛媛県・喜奇木鬼・LV④

★

●連ダコが空へ上がっているのを見ると、「♪青雲～それは～君が見た光～、僕が～み～た～希望～」と歌いたくなるのはおいらだけ？
滋賀県・アブラハムⅢ・LV③

総評

原口・最優秀賞はここんとこ好調のゆーきゃんサンだ。大会序盤はおとなしい投稿技ばかりだった彼女も、最近はふっきれたみたいだね。いいぞ。個人的に山口寛憲くんの告白に一言。お前は太宰治かっ！ 彼の気弱パターンにはいつも笑わされるんだよな。会心の一撃賞を獲った喜奇木鬼くんとアブラハムⅢくん、そして色須魅亜くんあたりがまた、いい告白技をたくさん送ってくるんだ。第二回大会でも頑張れ。
くろす・みんな、グー……。
かねこ・だから、いいかげんに寝るのはやめてくださいってば!!

一行おたより

ありがたく1P頂きます。むしゃむしゃ。（北海道・ゆーきゃん・LV③）
↑原口・なんか、目の前で食うマネやられると悔しいなあ。

大会参加者への注意書

大会序盤で獲得できる経験値は低いけれど、面白いハガキが来るブロックは徐々にアップしていくぞ。大会後半、大量投稿が効けば逆転もありうるのだ。でも、序盤から好位置をキープするのも大事だから気を抜かないでね。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

栄えある 第一回天下一ギャグ大会・優勝者は…

福岡県・ミンウつんうくんに決定っ!!!



と、ゆーわけで半年と１ヵ月にわたったギャグ大会は、序盤から安定したギャグを放ち続けていた、ミンウつんうくんの優勝で幕を閉じた。彼は結局、すべて文章ネタで掲載され、不思議と一度も賞を獲ることがなかった。地道な修行が実を結んだ投稿戦士といえよう。２位の堀田くんは実に惜しかった。一時はトップに立ったものの、ミンウつんうくんとの２ポイント差を埋められずに涙を飲んでしまった!! 次の大会ではどう出るのかが楽しみ。

３位に入った白雪はんこさんも序盤から、イラストを武器に必死で上位にくらいついたが、13歳という若さゆえの力量不足がたたった感があった。彼女を応援する女性ファンが多かったぞ！ 大井埴丸くん。彼は４月号で初登場して以来、形容塾を中心に切れ味するどいギャグを連発。ダングン経験値伸ばし、結局４位にまでかけ上がった。ＣＡＲ―Ⅱくんのギャグは芸能人や個人ネタが多く、当たりはずれが激しかった。でも、３度の会心の一撃賞獲得は立派！

その他、参加者のみんな、また載らなかったけどハガキを送ってくれたみんな、大会を盛り上げてくれてありがとう！ 来月から始まる『第二回天下一ギャグ大会』でもよろしく頼むよ!!

第一回天下一ギャグ大会・最終ランキング表

1位・ミンウつんう　51ポイント

《以上、レベル５到達者　１名》

２位・堀田ゆふぃちろふ　49ポイント
３位・白雪はんこ　44ポイント
４位・大井埴丸　42ポイント
５位・ＣＡＲ―Ⅱ　41ポイント
６位・山口寛憲　40ポイント
７位・いしかわ　38ポイント
８位・ジョッカーアキラ　36ポイント
９位・喜奇木鬼　32ポイント
10位・アブラハムⅢ　31ポイント
はあくんだよ　31ポイント

《以上、レベル４到達者　10名》

12位・満腹くん　29ポイント
13位・色須未亜　28ポイント
毛利礼智
15位・かぜまる　25ポイント
16位・りょくこ　24ポイント
17位・山鳥さまちゃん　23ポイント
Ｌorザークス
19位・折原愛　22ポイント
20位・虎那魅兼人　20ポイント
21位・天野のゆうちゃん　19ポイント
大王者
ゆーきゃん
24位・はまきっちゃん　17ポイント
25位・かどやん　16ポイント
さビこんま
NARYUTA
船津歩
29位・KOU　15ポイント
T
船越みらん
32位・あいかわまゆみ　14ポイント
あれっくす
いぬのりんご
35位・テドかつ！　12ポイント
ぷうかＪrターボ
37位・こなたーる　11ポイント
サクセス
侍のロード
ふんがほげもが
メッ喰ドラ喰エ
42位・えがんじ！　10ポイント
岡戸孝宏
かるなばる
42位・クリスタルナイト　10ポイント
チグミーピンパン爺
ちゃい三又
日付変更線
山崎なお
来夢るな
LOAD姫乃樹

《以上、レベル３到達者　40名》

52位・篤　９ポイント
IZUMI
苅和野真人
55位・門脇真吾　８ポイント
じゃんだらりん
たるまる
豊橋商店街宣伝部
ばくはつ五郎
ふざけんじゃ
ルビーのるびす
62位・キメラの涙　７ポイント
ゴールデンルーキー
Kod's村正
ゴッペパン
砂かけさあちゃん
ちっと
貯金箱
デンジマン
62位・なむこなみ　７ポイント
パステル
速水亮
ブン吉
ポリンキースーパー
麗華
76位・アルディア　６ポイント
勝筋再生ドラポン
三只眼
DASH・翔
ただのスライム
ハタ坊
はいからてんき
馬超孟起
ひびき★みかる
ふじBO―！
まんめ今世紀最強！
桃太郎伝説MD
88位・あみゅうＲ　５ポイント
AHO！、いつか
がんばれメガドラ
くっきい、たちつてと
龍樹

《以上、レベル２到達者　42名》

※以下、レベル１到達者は多数のため、割愛させていただきます。

大会参加者への注意書

ミンウつんうくんには、ＳＦＣとソフト一本をプレゼント！ さらに今回、ＦＣソフトを２、３位の人には２本、４、５位には１本づつプレゼントするのだ。もちろん、載った人全員にレベルアップバッジも行くからお楽しみに。

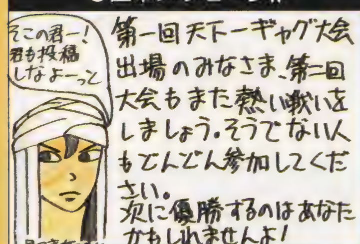
BUG·BOY·CLUB·SUPER!

ミンウつんうくんの素顔をさぐる！

優勝した感想—九回裏、二死からのサヨナラ勝ち(つまらんたとえですんまへん)という感じ。本気で優勝あきらめてたもんなー。勝因は伝説の三戦士の優しさのおかげです。
ペンネームの由来—みんなわかると思うけど、ＦＦⅡのミンウから。つんうはただのゴロ。

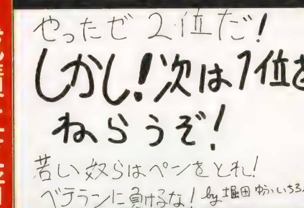


❶直筆メッセージ!!

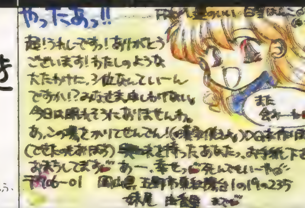


成績上位者のコメント

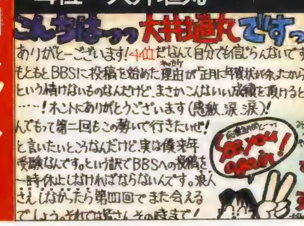
2位・堀田ゆふいちろふ



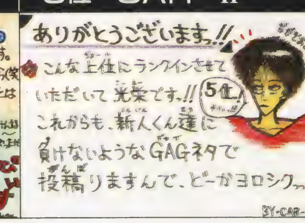
3位・白雪はんこ



4位・大井埴丸



5位・CAR—Ⅱ



第二回大会に向けて、ガンガン投稿よろしくっ！

新投稿ブロック参加者大募集!!

忘れちゃいけないのが新しい投稿ブロックへの参加！ 先月に引き続いて募集をかけるぞ。今まで読者だったキミも潜在的なパワーを第二回大会にぶつけてみよう!!

アイテム・リサイクル

世の中にあるアイテムの再利用法を考えてもらおうというブロックだ。何でもすぐ捨ててしまう豊かな日本において、資源の大切さを見つめ直そう…だなんてカタッ苦しいことは考えなくていいぞ！
毎日出されるテーマにそって、アイデアを爆発させよう。思わず笑っちゃうようなオマヌケ利用法でもいいし、生活の知恵ともいえる、マジなアイデアでもいい。要は他人と同じアイデアにならないよう、変なことを考えれば載る確率は高くなる。文章は簡潔に！
ハガキの書き方は下で説明のとおり。注意してほしいのが、図解が必要ってことね。載せかたの都合があるので、くれぐれも図解のイラストは正方形に。どーしてもイラストを描くのがイヤッて人は文章だけの投稿でもいいけど、経験値が低くなる可能性があるので覚悟してちょうだい。
そーいったわけで、10月号で掲載する今月のお題は《使い終わったテレホンカード》だ！ 薄っぺらなモンだけど頑張って考えてくれい。締切りは7月25日必着で。
あと、同時にテーマのほうも募集するから、使えそうなアイテムを考えてみてね。こちらは『リサイクル・テーマ募集』係まで。



ふとした衝動

読者のみなさんにもあるだろう、ある場面になると、つい、変な行動を起こしてしまうことが！ たとえば、自分が何かやっていて、友達に「やめろ！」と言われるとつい「♪やめろっといわれても〜」と西城秀樹の歌を歌ってしまうとか（古くてスマン）。まあ、でもそんな感じの衝動にかられる場面は多いよね。とゆーことで、キミたち独自の、衝動にかられる場面を送ってもらいたい！ 時代はバカを待っている!!

《例題でい！》

●道端に大木が立っていると、つい寄っていって「♪この〜木何の木、気になる木〜」と歌いたくなるのは私だけじゃないよね。
●『テトリス』で、最初に落ちてくるのがいきなりＺ字ブロックだと、リセットしたくなるのは俺だけ？
●トンネルに入ると、つい「ワーッ！」と大声を出して声の反響を楽しんでしまうでしょ？ 君も。

★

もちろんイラストを添えたハガキも大歓迎！ カラーページなんで、カラフルなハガキが欲しいな。

スーパー類似ワールド

イラストの得意な人は狂喜乱舞か!? って感じのオールイラストブロック!! 世にころがってるさまざまな物をハガキにイラストで描いて、全く別の物に見立てた見出しをつける。早い話が、投稿版『宴会芸の一発ギャグ』ってとこ。下の投稿例を参考に、大まじめに究極のくだらなさを極めてくれ!!
イラストはもちろんカラーで。例題にとらわれず、2つの物体を合体させたものなど、変化技でもＯＫ！ 見出しは必ず、大きく書いて、矢印で囲うのが決まり。イラストは下手でもかまわないけど、ハガキいっぱいを使ってリアルに描くのがポイントかな。
くれぐれも盗作は厳禁！ よろしく頼むよ。盗作って言えば、6月号で盗作に関する注意をしたら、「偶然、今まで載ったギャグと同じギャグを思いついて、それで盗作扱いされたらムゴイ！」みたいな投書が届いた。そりゃそーだ。でも、選んでる側からしたら、偶然に思いついた同一ネタか盗作かは大体わかるものだ。だから気にしないでどんどん送ってくれ。ビクビクしてても始まらないぞ。
とにかく思いついたもん勝ちのブロック！ 面白けりゃ経験値を奮発するから、サクサク描こうぜ。



大会参加者への注意書

新ブロックの参加も期待したいけど、おなじみの3ブロック『ザ・形容塾』『知り合いの疑問』『あおりでインパクト』も忘れず投稿してね。今月はお休みだったけど、まだ終わったわけじゃないのでカン違いしないように！


BUG・BOY・CLUB・SUPER!
次は第2回の大会だね
新しい投稿者が楽しみだよ
あの〜2人に話しがあるんだけどさ…
オイラ、BBSを引退しようと思うんだ!
く…くろすさんがマジになってる……!!
ええっ!? どうして!?!!
ゲゲッ!!
ローン払い終わっちゃったの
ありゃま〜! んじゃ、ローン戦士でなくなっちゃうじゃん!!
ど ひゃ
それじゃしかたないね
くろすさんの分までガンバルよ! オレたち!
ガシ
うん! あとはたのんだぞ
…と、ゆーことで、祝・ローン完済!!
ローン戦士・くろす BBS引退
BBCS
さらば、そしてありがとう、くろすさん!!
体力の限界っ!! by千代の富士
そして私は本当に幸せでした!! byキャンディーズ
そして…
ピカッ!
ゴロゴロ…
フフフ…
ビクッ
だ…だれだ!?
……
ガハハハハ! オレさまが新メンバーの『竜王は生きていた』だっ!!
つまんねーネタはよーしゃなくボツだっ!! カクゴしやがれっ!!
なんかナマイキだな、コイツ!
こんなおっかねーヤツが新メンバー?
たじっ
第二回ギャグ大会の運命は!? 興奮の次号を待て!

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

みつかったのは

いしのなか

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

何と皆さん、見て分かる人も半分以上いるかとは思いますがウィザードリィ友の会が今までの半分、つまり1ページになってしまいました。まあ、新作の話ももうじき盛り上がってくるでしょうし、それまでの間は何とか肩身の狭い思いをしながらもがんばっていきましょう。今回は突然中傷の話題からです。

W-245 悪魔の石のデータに誤りが!?

●悪魔の石の効果ですが、各種特殊攻撃を完全に防げるというのは誤りです。石化、麻痺、クリティカルヒットのみ防御します。つまり1人で戦闘してもいきなり全滅しないようになっています。ちなみにKOD'Sアイテムも持っているだけで、以下の特殊攻撃に対して、抵抗力を持ちます。

HRTHNIR	エナジードレイン
KOD'S ARMOR	火炎
KOD'S SHIELD	石化
KOD'S HELMET	冷気
KOD'S GAUNTLETS	毒

またこれらの抵抗力はブレスに対しても有効で、最下層に出現するモンスターのブレスを分類すると

アイアンゴーレム	火炎
フラック	冷気
ポイズンジャイアント イビルアイ ジャイアントゾンビ	毒
ゴールドドラゴン ヘルハウンド	石化

ブラックドラゴン　エナジードレインとなります。忍者に手裏剣を持たせると多くのブレスに抵抗できてお得です。

（大阪府・KAZUNA）

●6月号にエナジードレイン防御と書いてありましたが、それはどうも違うようです。あとデーモンロードのEPは55555じゃないんですか？違ったかな？何はともあれクリティカルヒットを完全防御できるのが凄い。でもちょっと失望。そんなことしたら死ななくなっちゃうじゃないかー！

（東京都・K'FLANT）

●悪魔の石がエナジードレインを防げるだと？バンパイアロードに、エナジードレイン4レベルをくらってしまったぞ　　（茨城県・雨谷憲示）

●悪魔の石がマスターキーの代わりになるとは知らなかったー、これは盲点だった、といきなり驚いています。さて悪魔の石、ドレインは受けるよねえ。AC10にしてマミーとじゃれてれば分かります。あとこの前もレポートしたけど毒も受ける。と言うことは、悪魔の石はマヒ、石化、クリティカルといった活動停止状態になるのを防ぐのではないでしょうか。

（新潟県・グレたでーもん）

☺こっちのチェック不足でした。つまりはどうやら4行上の活動停止防止アイテムみたい。なんかこんな表現って味気ないけど。

V-246 伝説の場面の再現だったとは

●普通、デーモンロードに会う為には、KOD'S一式装備した勇者が一人で巨大な悪に立ち向かう、こんな情景以前になかったでしょうか？ありました。かってアラビク王子がダパルプスに挑んだ時がそうでした。今回のデーモンロードとの戦いは、言わばアラビク王子の伝説の再現なのではないでしょうか。そんな気がしてならない。

（新潟県・グレたでーもん）

☺さすがはすごいポイントに目を付けるじゃないですか。考えてみるとロマンチックでドラマチックでカッコいい。

Z-247 ゲームボーイ版ショーレポート

●ちっと時期はずれだけど、ゲームボーイ版WIZをメッセでやってきた。オークにカティノを唱えたら、ウニョニョーンとゆれた。迷宮を歩くときのはやさはファミコン版Ⅰと同等以上のスピードで、ウィンドの出かたなどもかなり速くてひと安心。ゲームボーイ持ってない人もWIZファンなら絶体買い!!　（静岡県・ジョッカーアキラ）

●オートマッピングに関して質問。

①デュマピックを使えるキャラがロストした時、新しいキャラのデュマピックで今までのマップを呼び出せるか？

②1度も迷宮に降りたことの無いパーティは、他のパーティが作ったマップを使えるか？

③迷宮初期化した時でもマップは初期化されずに残るのか？

全部NOだったらオートマッピングってかなり不便な物だって事になりますね。　（新潟県・グレたでーもん）

●私は4月3日にWIZ外伝やりたさに幕張メッセに行きました。感想です。

●ティルトウェイトなどの呪文を使うと怪物がくずれてカッコイイ。

●FC版にくらべ、金のたまりが早い。

●モンスターを呪文で呼び出したら、エアジャイアントがカティノを唱えた。

●オレのゲームボーイじゃ画面が切れてプレーできない!!

（東京都・サース）

少しだけ現実的になってきたゲームボーイ版の存在感。そうそう、ショーでは以前のロムよりかなり仕上がっていたっけ。

NEWS PCエンジン版ウィザードリィ!

●先日、何と「ウィザードリィ」がナグザットからPCエンジンで発売される、とのニュースが飛び込んで来た。公表された情報でありながらも半信半疑でチェックを入れて見る。まずはアスキーに電話。

「確かに以前、PCエンジンでやらないか、という誘いがあったにはあったんですが、ウチはパソコンとファミコンだけでを手掛けていくつもりでしたからね。これからも同じです。PCエンジン版も同じ『ウィザードリィ』なのだから頑張って欲しいと思っています。」

一方、ナグザットからはこんなコメントがとれた。

「実はまだ、どのシナリオを移植するのかというレベル以前にほんの企画程度の話でしかないんですよ。もし友の会で面白いアイデアがあれば逆に参考にさせてもらおうか、なんて思っていますよ。」

と以上のような状態で、まだ細かいことはほとんど決定していないのが実状だ。詳しいニュースが入り次第レポートすることにしよう。



↑東京都・ボルボM

Wizardry®

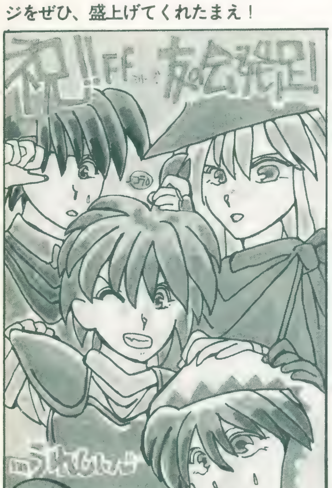
ファイナルファンタジーファン大集合！



ファイナル・ファンタジーナイツ FINAL FANTASY 竜騎士団

ファイナルファンタジー竜騎士団の開幕！

とうとう始まった！『ファイナルファンタジー』ファン主催、『F・F竜騎士団』。もう説明する必要もないかもかれないけれど、前号の予告記事を見落としてしまった人のために、このページの説明を少々。まず『F・F竜騎士団』と書いて『ファイナルファンタジー・ナイツ』と読むんだ。今までに発売された『ファイナルファンタジー』で受けた感動や、驚嘆、悲哀、フリオニールをはじめとする登場人物の活躍を、言葉や絵で語り合おう！　もちろん、7月19日に発売される『ファイナルファンタジーⅣ』についての意見もOK！　今まで「どうしてファイナルファンタジーのファンページがないの？」と不思議に思っていた人も多いはず。そんな声にこたえて、我らが『HIPPON SUPER!』がスペースを用意してくれた。今まで、誰かに伝えたい、『ファイナルファンタジーを体験していない人のために、そのすばらしさを教えてあげたい、そして同好の士と語りたい。と、熱い気持ちを持っていたナイツ諸君！このページをぜひ、盛上げてくれたまえ！



↑No.0001 神奈川県 灯居竜人

たくさんのハガキどうもありがとう！

コーナー第1回目にして、たくさんのハガキが全国から寄せられた（拍手！）ここでナイツの声を紹介しよう！

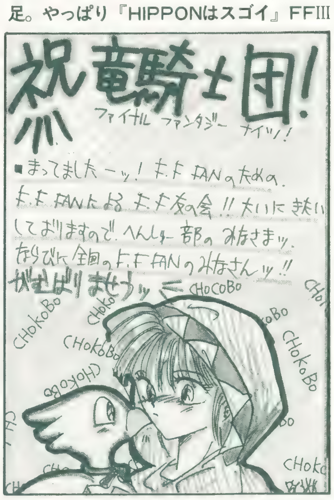
★F・F竜騎士団が結成されたことについて俺は猛烈に感動している！　やった！とうとうやったぞ！　全国のFFファンよ、このコーナーをDQやWIZに負けないコーナーにするためガンバロウゼ！

No.0002　団員代表　キカイダー河野

★うれしいな、うれしいな。F・F竜騎士団のスタートだ。何はともあれ、めでたい。オープンだ。F・F竜騎士団にハガキ出そ！これでますます『HIPPON SUPER！』から目が離せない！

No.0003　大阪府　平新一

★私はこの日がくるのをずーっと待っていたのだぁー！『DQやWIZがあって、なぜFFがないんだ』と、何回もハガキを出していたのだぁ！　そしてF・F竜騎士団の発足。やっぱり『HIPPONはスゴイ』FFⅢ



↑No.0004 神奈川県　梅桃花代子

はファミコンRPGの中で最高の出来だよね。ビジュアル＆22人のキャラなんかすごいもん。とにかく、ありがとう！

No.0005　千葉県　平野貴子

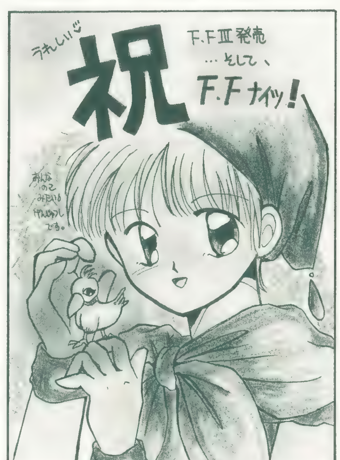
☆どのハガキもF・F竜騎士団の発足を心から喜んでくれているのがヒシヒシと伝わってくるゾ。さぁ、ガンガンいこう！



↑No.0006 三重県　れいすと

★ついにFFファンのためのページが作られましたネ。感動もんですっ！　FFシリーズのファンとして、F・F竜騎士団とFFⅣに期待していますっ！

No.0007　山形県　ぽんぽこりん



↑No.0008 三重県　PIA

★F・F竜騎士団の開設おめでとう！　7月19日発売の『FFⅣ』が楽しみです。しかし一番の問題は、発売日に入手できるかどうかです。ダイジョーブかなぁ…。

No.0009　東京都　まぢゃ

☆『ファイナルファンタジーⅣ』の発売は金曜日。学校が終わってから買いに行こう。

第1回 のりもの予想!!

★チョコボの新種として赤チョコボ、黄チョコボ、青チョコボという3色チョコボが出てくる。色によって海を渡れたり、山を越えられる、なんてことになったら楽しい。

No.0010　兵庫県　江戸っ子

☆今回は白チョコボ、黒チョコボなんて新種が登場するとか。今から楽しみだね。

★空には飛空艇、陸にはチョコボ、海には潜水艦。そしたら残るは山の中。洞窟とかがなくって、山の中を掘って進める乗りものが登場するんじゃないかな。

No.0011　愛知県　導師ゆうり

☆穴を掘る。というと、やっぱりモグラ。モグラに乗った吟遊詩人っていったい…

★FFⅣの新しい乗りものといったら飛竜じゃないでしょうか。今までにも出てきたけど、自由に動かせなかったでしょ。でも意表をついて、魔法のジュータン、空飛ぶホウキなんていうのが出てきそう！　個人的にカヌーが好きなので、カヌーが残っていてほしいと思います。

No.0012　兵庫県　るれ

☆カヌーに乗った時、黒い人影がカヌーの上にいるんだよね。芸がこまかいっ！



↑No.0013 千葉県　司数ありーず

★新しい乗りものっていっても、特に新しいモノってもうないんじゃないかな。強いていえば時間を越えられるタイムマシン的なものがあるけど、でもやっぱり"竜"でしょ。なんてったって、竜騎士ですからね。

No.0014　神奈川県　いずかたーる

★キャラクターの中に『竜騎士カイン』というのがいるから、竜だと思います。カインが竜を飼いならしていて、パーティ全員に竜を提供する。これはおもしろいゾ！

No.0015　東京都　長飛丸

☆竜というハガキとチョコボというハガキがダントツだった「第1回のりもの予想」。チラッと小耳にはさんだ話では「ホバー船」という乗りものがあるらしいんだ。ホバーといくらいだから海も陸もOK!?

目標『カラーページ!』

さて、ここまで読んでナイツの諸君は何を思っただろうか。「なにかがもの足りない」と感じないか。『FF』の世界は、あの美しいパッケージイラストのようなカラーのイメージで、ナイツの心に根をおろしているのではないだろうか。ページがカラーになるかならないかは、ナイツの手にかかっている。ここに寄せられたイラストをカラーで紹介するため、目指せカラー化!



↑No.0016 長野県　ましまらう

続々集まるハガキの数々

『F・F竜騎士団』に寄せられたハガキの中には、こんなものもありました。

★こんにちは。まずは『F・F竜騎士団』発足おめでとうございます。実は先日『FFⅠ』を中古で買ってきたのですが、説明書がついていなかったので、麻痺をなおす呪文(魔法?)がわからないのです。戦士が麻痺したままなのでゲームが進みません。誰か麻痺をなおしてください。『FFⅣ』は発売日に買おうと決心しています。

No.0017　東京都　極楽蜻蛉

☆麻痺をなおすのは「バスナ」だよ。戦士が麻痺してるんじゃしょうがないよね。はやいとこ治してさしあげて! 『FF』の特徴は魔法の多さ。白魔法、黒魔法、召喚魔法。これを説明書なしでプレイするのはちょっとキツイよね。本屋さんで攻略本を買ったほうがいいと思うよ。

★　大空を翔ける飛竜
ファイナルファンタジー
夢と希望を具現化してゆく
このシリーズに
このコーナーに
夢を乗せよう
魔剣士にだって大空や太陽への
夢があるから…

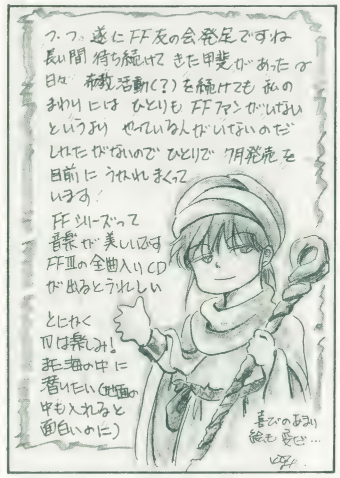
『F・F竜騎士団』にクリスタルの光のあらんことを…

No.0018　愛知県　月影竜次

★FFシリーズはすべて最後のダンジョンが長すぎる! もう少し短かかったらいいのに。長いのだったらダンジョンの中でセーブできる場所がほしいな。

No.0012　るれ

☆『FFⅣ』ではダンジョンの中に、体力回復とセーブ可能な場所があるんだよっ!



↑No.0019 神奈川県　KAZ

★『FFⅢ』のエンディング近くまでプレイしたんだけど、受験があったから途中で休止してたの。そして無事高校合格。やるゾー!って電源いれたら、妹に私のデータを消されてしまっていたの! ヒドイ!

No.0020　愛知県　天裕



↑No.0021 広島県　大黒亜美

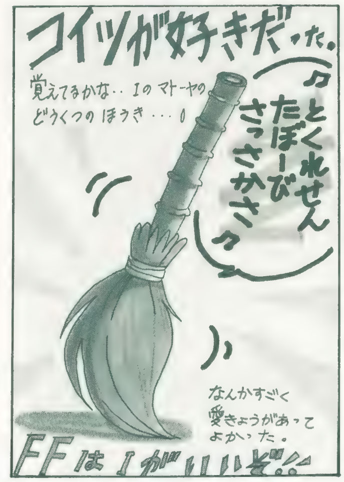
★FFシリーズの中でどれが一番つまらないか? と聞かれると、だいたいの人たちが『Ⅱ』と答えるらしいが、僕は『Ⅱ』が一番好きだ! たしかに長いダンジョンはストレスがたまるし、戦闘シーンも時間がかかりすぎている。でも、それらをクリアした時の壮快感は『FFⅡ』ならでは。ストーリーだって『FFⅡ』が一番感動した。

No.0022　神奈川県　ちゃに

☆人によって思い入れの強いFFがあると思うけど、たしかに『FFⅡ』のヨーゼフの死には涙した人も多いはずだし、モルボルグレートを一激で倒した時は感動でした。

F.Fシリーズの思い出

今までに発売された『FF』の中で、忘れられないほど気に入ってしまったサブキャラクターやアイテムというのが、ひとつふたつはあると思うけど、ここではそんな「個人的に好きなのよ」キャラクター&アイテムを訴えてくれたハガキを紹介してみよう。それにしても、ナイツみんなの着眼点のオカシサは天下一! ホウキ覚えてる?



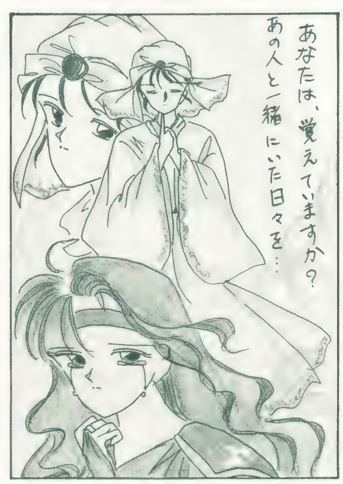
↑No.0023 千葉県　いしかわ

★やっぱりFF『Ⅲ』が最高! 特にジョブチェンジシステムには驚いたね。残念ながら『FFⅣ』にはこのシステムはついていないらしいけど。かわいい白魔導士が、いきなりマッチョな戦士になったり。おもしろかったのに。でも、そのぶん『FFⅣ』に登場するキャラクターが多いんだろうな。楽しみです。

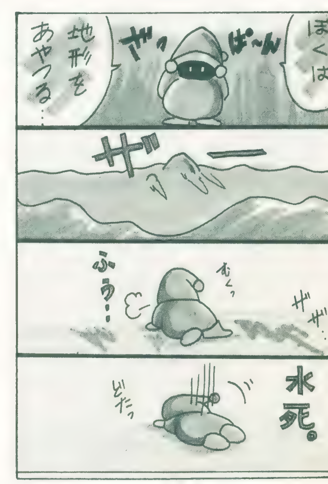
No.0025　愛知県　龍王丸

☆ジョブチェンジシステムについては、おもしろい。使い分けがめんどうくさい、など賛否両論だったけど、ほかのナイツ諸君はどう思っているんだろう。スクウェアさんはどんなふうに考えているんだろうね。そういった意味では、巻頭ページのインタビューは興味深いよね。

さて、そろそろこのページもスペースが残り少なくなってきたけど、どうだったかな? ナイツの熱い想いは伝わったんじゃないかな。第1回目ということもあって、コーナーもまだ少ないが、それだけ自由なページであるとも言える。君なりの想いを言葉と絵で表現してほしい。最後を飾ってくれるハガキは、今回唯一の4こまマンガタイプのイラストだ。



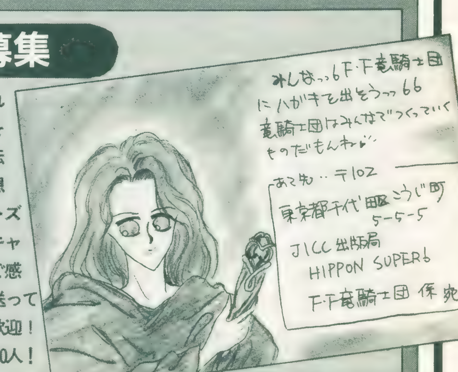
↑No.0013 千葉県　司数ありーず



↑No.0023 千葉県　いしかわ

ハガキ大募集

ナイツ諸君のハガキで構成されているこのページでは、ハガキを大募集しています。F・Fの外伝『聖剣伝説』をプレイした人の感想なんかも聞きたいな。FFシリーズの中で「私はこれが好き」「このキャラが忘れられない」「あのシーンで感動した」など、なんでもいいから送ってほしい。もちろんイラストも大歓迎! 目指せカラーページ! 会員10000人!



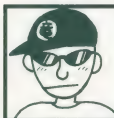


SUPER! テク道場

ウジウジと、悩んでいても、仕方ない

一挙4ページに拡大、盛りだくさんでお送りする第2回。道場を支えていけるのも、ひとえに読者の皆さまのおかげ。どーもアリガトウ。速い・正確・データ量、の3拍子を柱に、テク街道を駆け抜けます。

今月の救済ソフト	
メタルマックス	データイースト
シムシティー	任天堂
プール・オブ・レイディアンス	ポニーキャニオン
ココロン	シュール・ド・ウェーブ・タケル
パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン



1限目講師　竜王は生きていた

●オーッス!!　今月から、いきなり「テク道場」の担当をすることになった"竜王は生きていた"だいっ!!　異常に長い名前なもんで"竜王"と呼んじゃってくれ!!　今回は『メタルマックス』をやるぜ!!　これからもよろしくっ!!



2限目講師　UPA山本

●「シムシティー」「プール・オブ・レイディアンス」「ココロン」「パチ夫くん　幻の伝説」を担当します。ボスにも負けず、バグにも負けず、バックアップのブッ飛びにも負けず、完璧なデータを出し、困った人を救います。

今月はドーンとメタルマックスの特集だぞい!!

メタルマックス



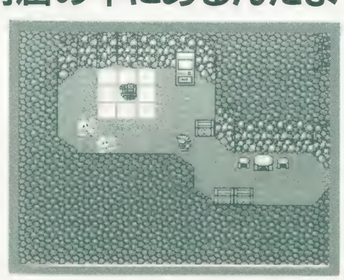
Q 今までのRPGには、剣と魔法の世界というのがありがちだった。その世界観をガラッと変えて、戦車を登場させたのが、新しい所である。しかし、この戦車の扱い方が今ひとつわかりにくい。重量とか、砲弾の種類とか、細かいところまで設定されているので、本当に自分で操作している気持ちにはなれる。でも、それがかえってイヤミになっている様な気がする。戦車マニアにしか理解できないような専門用語が多数登場するのも、そのひとつだと思う。ぼくみたいに、戦車の事とか、自動車の事とかをよく知らない人もこのゲームをやるはず。そんな人たちにもよくわかる様に解説して欲しい。あと、「渚の洞窟」の中には、戦車があるらしいが見つけることができない。　(千葉県・室井勇一)

A 戦車は1台でも、せん車!!　さぁ、お約束のボケがバッチリ決まったところで始めるぜい!!　実は、オレも戦車の事なんかさっぱりわからない。ゲームを始めた最初のころなんか、「シャシー」とか「S-E」とか聞いたこともない単語がいっぱい出てきて、確かに取説を見ないとやってられんかった。戦車に関しても15個のコマンドがあって、どれから使っていきゃいいんだか、とっても迷う。でも、ゲームを進めていくうちに、自分なりの攻略法を見つけ出すことができてひと安心。だんだん戦車を強くする楽しさがわかってきたぜっ!!　というわけで、ややこしい戦車システムをわかりやすく簡単に解説して行くよん。コラ、そこの君!!　「簡単すぎて　内容が薄いぞっ!!」なんてことは言わないよーにねっ!!

戦車がなくっちゃはじまらない。早目に手に入れとこう!!

▶1台目の戦車は洞窟の中にあるんだよ

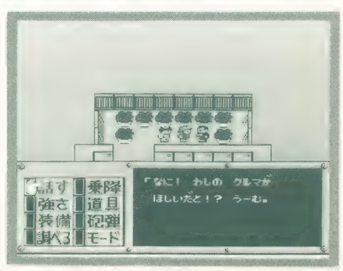
リオラドの村で、「南の洞窟の中に戦車が埋まっている」という情報が聞ける。この洞窟内の敵は弱いので、パチンコでも充分勝てるけど、用心深い人はショットガンを買っておこう。地下2Fにいる犬の姿をしたモンスター・バイオニックポチをやっつければ、ついに念願の戦車が!!　この1台目の戦車は、必ず取りに行こう。戦車を持ってなきゃどうしようもないからね!!　なんせ、このゲームは人間じゃなくて戦車が主役なんだから!!



↑ついにモンスターハンターの証し、戦車を発見！右のコンピュータを操作すれば、帰りの近道が

▶2台目は工場の社長さんが持っているのさ

ポブレ・オプレの町で聞いた「東の長い橋の向こうには、古い工場があって車が手に入る」という情報をたよりに東へ。橋を渡り終えると、大きな工場が見えてくる。工場の中には、戦車で入れない所があって、そこでは生身で戦わなくちゃなんないから、充分レベルを上げておこう。3Fに行くと、工場の社長さんがいる。実は、この社長さんが第2の戦車を持っているのだ。花を愛するやさしい人だから、話せばタダで戦車をくれるぜ。

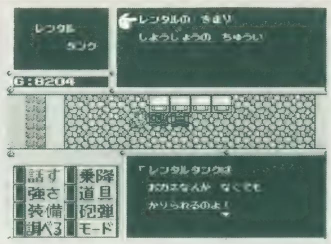


↑昔はモンスターハンターだったらしい社長さん。花好きで、花うらないをしてから戦車をくれる

レンタル戦車の活用法

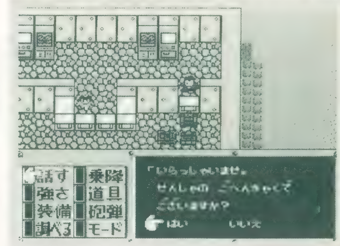
▶お金がなくても借りられちゃいます

乗ってた戦車が破損して走れなくなった。修理したくてもお金を持っていない。こんな時にレンタルタンク屋は便利だぜ。タダで戦車が借りれるし、いつでも返せるんだからね。だけど、世の中そんなに甘い話があるわけない!! レンタル屋は、すごい悪徳商法をしているんだ。戦車を1台借りると、その間に稼いだお金を50%も取られてしまう!! 2台だと75%、3台だとなんと90%も!! たとえ、借りた戦車に乗ってなくても、返さないかぎりずっとお金は取られ続けるので要注意!! だから、本当に必要な時にだけ借りるようにして、使い終わったら必ず返そう。いつまでも損をすることになるぜい。お金持ちのヤツは別だけど。



↑レンタルタンク屋。かわいい女の子が営業スマイルで話かけてくる。「レンタルのきまり」と「しようじょうのちゅうい」をよ～く聞いておこう。「お金をちょっとだけいただくわよ」とか言ってるけど、実はまっ赤なウソ!! ひどい目にあう!!

↓必要なくなったら早めに返すことを忘れずに。S-Eが付いている戦車を借りて、S-E弾を撃ちまくり、弾が切れたら返す。これをくり返せば値段の高いS-E弾を買わずに使うことができる。レンタル戦車を改造しようとしても無理だからね

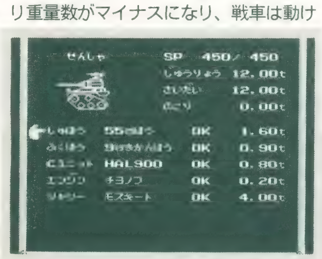


戦車をうまく使いこなせるかどうかが勝負のカギだっ!!

▶最強の戦車を作り上げよう!!

人間は経験値を稼げば、どんどんレベルアップしていく。でも戦車には経験値がないから、プレイヤーが強くしてあげなくちゃならない。まず、戦車の装備屋へ行って兵器を買おう。この時に注意してほしいのが、戦車の残り重量。エンジン馬力以上の重さの兵器を装備すると、残り重量数がマイナスになり、戦車は動けなくなってしまう。こうなったら装備をはずすか、マイナスになった重量分の装甲タイルをはずすしかない。

装備もはずしたくないし、装甲タイルもはずしたくないヤツのために、ふたつの方法がある。ひとつはエンジンを買い換えること。でも強いエンジンは値段も高いからね。もうひとつは次で書くよん。



↑「じゅうりょう」は戦車の重量。「さいだい」は最大重量で、エンジン馬力で決まる。「じゅうりょう」が「最大」を超えると重くて動かない

↓調子こいて、強い兵器を好き勝手に買うと、こういう目に会う。「つよさ」を見ながら自分のマヌケを反省し、もう一度買いなおそう



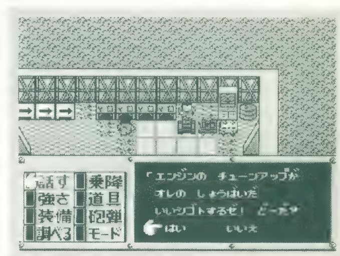
▶エンジンを改造してパワーアップ!!

戦車自体を強くする唯一の方法が改造。改造することで、強い兵器を装備させて破壊力重視の戦車にしたり、装甲ばかりをぶ厚くして耐久力重視型にすることもできちゃうのだ。

改造には、大きく分けてふたつの種類がある。エンジンの改造とシャシーの改造だ。エンジンを改造すると馬力が上がり、重い兵器を装備できるようになる。戦車を強くするためには、是非やっておいてほしい。

シャシーの改造。これはやり始めたらやめられなくなるくらい楽しい。「弾倉UP」「守備力UP」「穴をあける」の3つの種類があって、オススメは「穴をあける」だ。例えば、装甲車は主砲を装備することはできない。そこで、主砲の穴をあける。すると、装甲車なみの防御力を持ち、なおかつ主砲も撃てる戦車が誕生するのだ!! 主砲を装備してる救急車ってのも笑えるぜ。

そんなわけで、改造をすれば一番最初に入手したモスキートでさえ、強い戦車に育てられる。これが改造の醍醐味だ!! ただし、一度改造した戦車はもとにもどることはない。失敗したらドッチラケだ。



↑改造をしてくれる店は、そんなに多くはない。店を見付けたら、町の名前をチェックしておくといいぞ。自分だけのオリジナル戦車を作ろう!!

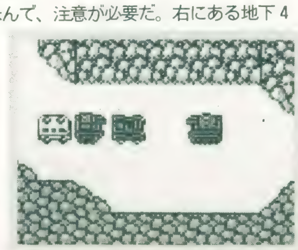
砂に埋もれたアイテムは探知機で発見しよう!!

▶一見、木箱も何もないけど実は!?

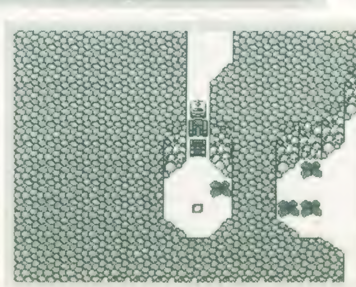
フリーザの町から海岸沿いに東へ行ってみよう。渚の洞窟が見えてくるはず。この洞窟の中には戦車がある。という情報を仕入れたのに、戦車どころか木箱さえ見つからない。実は、戦車や木箱は砂の中に埋まっているのだ。もう一度フリーザの町へ行き、道具屋で「金属探知機」を買って来よう。これを使えば、砂の中のアイテムを探し出すことができる!! ただし、自分の周辺だけしか調べられないので、洞窟内をくまなく歩き回らなくちゃいけない。自分の真下も無効なんて、注意が必要だ。右にある地下4Fマップを参考にして探してちょーだい。この階には、戦車とアイテムが隠されている。しゅびよく見つけられれば、先の冒険でチョウホウするぞ。この戦車にはエンジンが積まれてない。でも、この洞窟内のどこかに埋まってるから探してみよう。



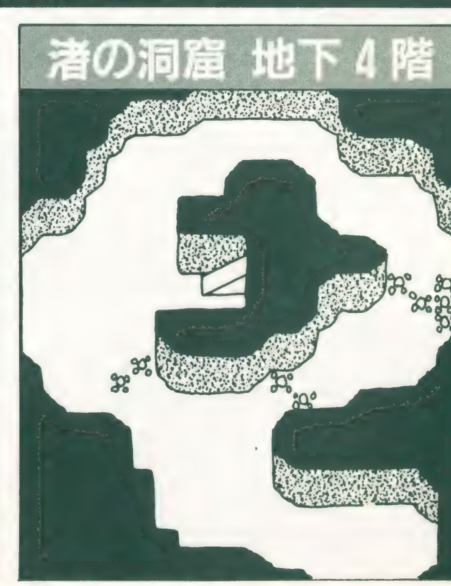
←「金属探知機」を使わないと、ダンジョン内全部を調べなきゃならない



↑洞窟の奥深く、ついに戦車を見つけた!! これも金属探知機さまのおかげですっ!!



↑アイテムを見つけると、ピコンピコンと音が鳴って場所を教えてくれる



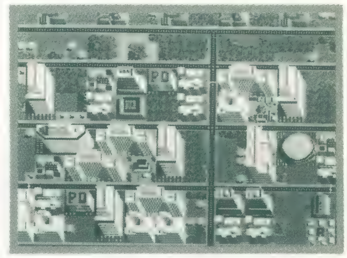
シムシティー

自分なりの目的を設定し、実現をめざしていくのだ

Q とにかく、ゲームを始めていきなり何をしたらいいか、ゼンゼンわからない。いちおう町を作ってみると、人口がなかなか増えてくれない。増えれば増えたで、道路は渋滞のうず。世界的に大人気を得ているゲームなのに、楽しさが分からないんじゃ、宝の持ちぐされです。町作りのコツを教えてください。災害や、予算の赤字に対処する方法なんかも、教えてもらえるとうれしいな。　（埼玉県・川瀬建二）

A 確かに、何をすればいいのかわかりにくいゲームだね。というのも、プレイヤーの行動に制限がほとんどなくて、何をしてもかまわないという設定になっているからなのだ。工業地帯をいっぱい作って工業都市にしてもいいし、緑の多い公園都市をめざしてもいい。プレイヤー自身が、どんな町を作りたいかを考えて、実現していかなきゃいけないぞ。

どんな町を作るにも、お金が欠かせない。金を集めるには、税金の収入を増やせばいい、人口が多いほど税収も多くなるから、住みよい町にして住民の不満をへらすことが重要ってワケ。たとえば、工業地帯は他の地区と離して公害を防ぐとか、公園や警察署を作って犯罪をへらしてやったりするのだ。いま解決しなければいけない問題が何なのかを知るには『町の評価』で、『町の問題点』にあげられている項目を調べればいい。すぐに対処してやれば、住民は満足してくれるぞ。



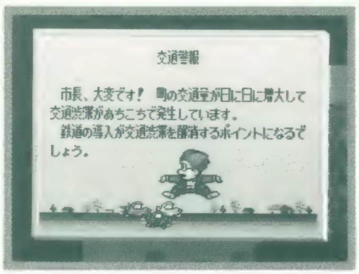
↑メガロポリスだけが目標じゃない。自然をできるだけ残して、環境のいい町を作るのもいいかも

渋滞を未然に防ぐために道路は1本も作らないこと

❶道路に渋滞はつきもの

さて、交通渋滞だけど、これは道路があるかぎり、まず防ぎようがない。逆に道路があるのに渋滞がない、というのは町が発展していない証拠といえるぞ。

現実の町なら、バイパスを作れば渋滞をへらせるけど、シムシティーでは役に立たない。とくに、複線の道路は絶対に作っちゃダメだぞ！　交差点がいっぱいできて、渋滞に拍車がかかってしまうんだ。渋滞がひどいと、人口は増えないよ。



↑市民は渋滞にとても敏感だ。他に問題がなくても、渋滞があまりにひどいとそれだけで町を見すててしまうぞ。人口を増やしたいなら、渋滞は大敵なのだ

❷鉄道で渋滞を追放！

鉄道は渋滞を絶対に起こさない。シムシティーでは道路と鉄道の機能はまったく同じ。ということは…そう、道路をなくして全部鉄道にしちゃえば、渋滞はイッパツで解消ってワケだね。

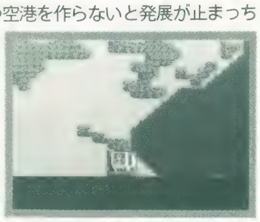
道路のない町なんてちょっとヘンだけど、住民が満足してるんだから、何も問題はない。最初から、交通はすべて鉄道にまかせちゃおう。道路より金がかかっても、渋滞に悩むより、はるかにマシだ。

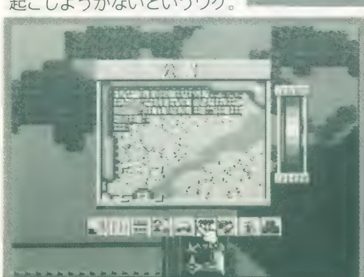


飛行機・船の事故は完全に予防できるぞ！

災害の中で、飛行機事故と船の難破は起きる確率が高い。でも、この2つはカンペキになくしてしまえるのだ。

港を作ると船が走り出す、空港ができると飛行機が飛ぶ。町がある程度大きくなったら、港や空港を作らないと発展が止まっちゃうよね。ところで、港や空港がマップ上に存在しさえすれば、町は発展するのだ。電線がつながっていなくてもOK。電気がこないと船や飛行機は出現しないから、事故も起こしようがないというワケ。





↑←電気が通っていなくても、港や空港は機能をはたしてくれる。事故は絶対に起きないから、災害の心配がへって大助かりだね。ただし、公害は発生するから、住宅地区や商業地区の立ちならんでいる所に作るのは、やめたほうがいいぞ

赤字は緊縮財政できりぬけるのだ

道路や鉄道、警察署、そして消防署には、維持費が毎年かかる。税収より多くなると、赤字経営になってしまうぞ。

赤字解消のためには、まず余分なものをなくそう。何もない土地に線路がひいてあったりしたら、全部つぶす。それに消防署は1つもいらないぞ。火事はまわりを整地して消し止めればいいんだから。ただし警察は、なくすと犯罪が増加するからつぶさないほうがいい。維持費をへらせば、赤字もへっていく。

それでも赤字がなくならない時は、予算画面で交通・消防への予算の割り当てをへらす方法もある。線路がいたんで、あちこちで壊れだすけど、ガマンして何年かプレイしよう。資金がたまったあとで、線路を作り直し、住民の不満を解消すればいいのだ。

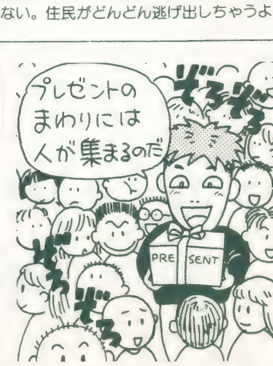


↑赤字だからといって、税率をあげるのはオススメできない。住民がどんどん逃げ出しちゃうよ

プレゼントを活用しない手はない

プレイしていると、時々遊園地や風車などのプレゼントがもらえる。コイツをうまく利用すると、発展がとってもラクになるぞ。

プレゼントを置くと、周辺に住民がどっと集まってくる、まわりの地価も上昇して、住宅地区や商業地区を作るとぐんぐん成長していくのだ。すでに成長している区画の多い、町の中心部に作っても効果がうすいけど、まだ何もない地域に置き、住宅地区や商業地区をまわりに作れば、町をラクに拡張させることができるってワケ。プレゼントをもらったら、どこに作れば町を発展させられるか、よく考えてから行動するのがカシコイのだ。



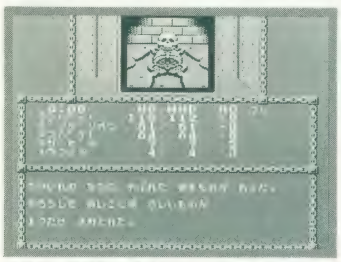
プール・オブ・レイディアンス

“合い言葉”を手に入れれば冒険は楽

Q スケルトンの集団にジャマされて、思うように先へ進めません。噂では、無傷で集団から逃れられる〝合い言葉〟があるらしいのですが。入手場所と手に入れるまでを詳しく教えてください。さらに、合い言葉の使用方法もお願いします。ソーカル砦をクリアしないと自由に船で移動できません。（山形県・大山正）

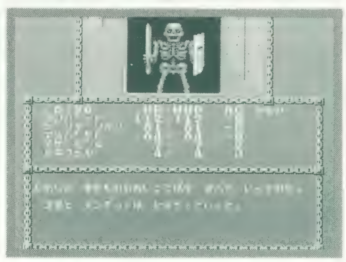
A ①でエルフの白骨死体を〝さがす〟。次に〝こわす〟で死体をメチャメチャにする。その後、もう一度〝さがす〟にすると、合い言葉らしきものを読み取ることができ、入手したことになる。

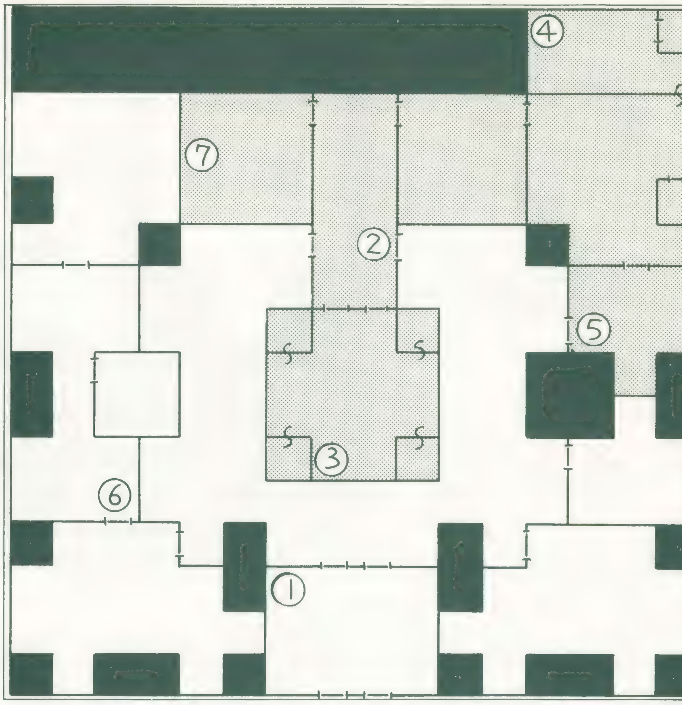
スケルトンが現れたら〝はなす〟を選択。合い言葉を伝えたことになり、見逃してもらえ、無駄な戦闘を避けられるぞ。



↑必ず、壊す前に調べること。先に壊してしまうと、２度と合い言葉を読み取れなくなるぞ！

↓アンデッド虐待に役立つ合い言葉。なお、マップ中の数字はイベント場所。必ず立ち寄るように





ココロン

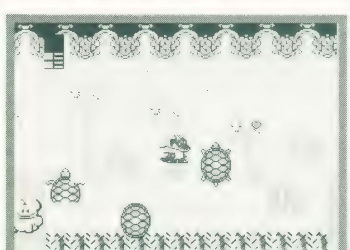
自由気ままに作るより計画性を持って作ろう

Q 自分の好き勝手にキャラクターを作れるのはとっても楽しいけど、作ったキャラによって向き不向きのあるステージがあるんです。特に最終ステージでは、作り方を間違えたらしく、行きづまってしまいました。どうか理想のキャラ作りを教えて！　（広島県・??♪）

A そうね。確かにある程度計画的に作っていかないと、最終ステージでハマることがある。だからと言って、完璧なキャラを教えては面白くないので、有効なキャラを解説しよう。

ひとり目は自分が一番プレイしやすいキャラを。２、３人目はウイング、ジェットの空を飛べるボディ、広範囲に攻撃できる武器、ボール、ペンシルを装備。





↑最終ステージ、仲間をひとり助けた後のエリア。ダメージを受けるミルクの池が口を開けている。空を飛べて、広範囲に攻撃できるキャラを選ぼう

パチ夫くん 幻の伝説

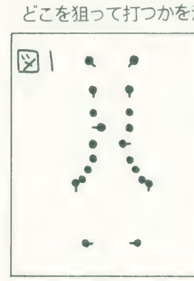
出る台、出ない台をバッチリ見極める！

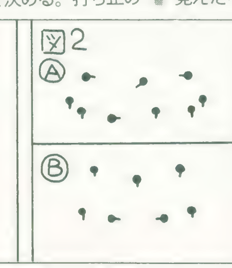
Q 専用ハンドル付きで、臨場感タップリのPC版『パチ夫』。しかし、負け方も臨場感タップリのボロボロ…。そこで！　打ち止めにするための秘訣などございましたら、なにとぞ伝授ください！（愛知県・業師にはなりたくない）

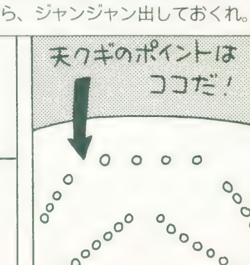
A 玉を打つ前にすること、①釘の開き具合を見る。これは、台の弱点を発見するため。②弱点を付くために、どこを狙って打つかを決める。打ち止めにしたいなら、重点的に①を行うこと。

さて、実際どんな釘の開き方だと球が入りやすいか。普通台を例に挙げて、解説していこう。まずは下図を見てほしい。

図１が「１」に入れるための並び。２タイプある。そして、図２が「２」へ入れるための並び。ＡがUFO台、Ｂがニューメトロ台だ。図１、２の部分の釘以外は気にしなくて平気。さあ、釘の見方を覚えたら、ジャンジャン出しておくれ。







知ってトクする救済コラム

●メタルマックス・タダで泊まって体力回復……始まりの村、リオラドにある主人公の家に行き、おねーちゃんに話しかける。すると一切のお金がかからずに、体力回復する。要するに、宿屋に泊まったときと同じ効果があるというわけ。

●メタルマックス・鳥のフンを片付けるには……いつのまにか戦車にこびりついている鳥のフン。清潔第一のユーザーにとっては、このうえない迷惑。捨てることができないからね。そんなときに、どこかにある洗車屋で洗い流してしまおう。

●メタルマックス・４枚のレンズとは？……世界のどこかに散らばっているレンズ。実は、３枚以上集めてある人のところへ持って行くと、すんばらしい武器を作ってくれるのだ！　しかも、レンズの組み合わせにより、威力が変化するぞ。

質問すれば楽になる！

どんなに些細な疑問でも、浮かんでしまったらもう手遅れ。しかたない、テク道場に投稿しよう！　その一枚が、アナタを救ってくれるのだから。待ってるよん。

※おハガキのあて先※

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
「SUPER!テク道場」係





中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

まめに通って、気楽に店員に話しかけることが、お店の人と手っ取り早く親しくなる方法。親しくなれば、おいしい情報なんかも舞い込んでくるってもの。これも中古ショップ利用方のひとつ。ただ、余分に値引いてくれることはあまりない。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る
★このソフトを買えっ!!
★たまには量販店も覗いてみよう
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	ウルトラマン	バンダイ	7800	5500	▼300	2400	▼200	人気続く。値崩れにはまだ遠い
	F-ZERO	任天堂	7000	5000	▼800	2600	▼300	中古としては割高。しばらく待ち
か	ガデュリン	セタ	8800	6400	―	2800	―	待望のＲＰＧ。しかし、割高感
	グラディウスIII	コナミ	7800	5600	▼100	2900	0	在庫豊富。ＳＴＧマニア以外待ち
さ	シムシティー	任天堂	8000	5600	▼1000	2800	▼500	戦争もの以外のＳＬＧファンは買
	スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	6200	―	2400	―	『燃えプロ』のファン以外は待ち
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	4900	▼200	2200	▼700	買いどき。4000円台前半が狙い目
	ドラッケン	ケムコ	8500	6000	―	2800	―	前方向スクロール型ＲＰＧ。待ち
は	パイロットウイングス	任天堂	8000	5500	▼100	1200	▼200	シュミレーターが好きな人は買い
	遥かなるオーガスタ	Ｔ＆Ｅソフト	9800	6900	△100	3100	▼700	割高感あり。ファン以外は待ち
	ファイナルファイト	カプコン	8500	5900	▼100	2600	▼300	人気は高いが在庫は豊富。待ち
	ポピュラス	イマジニア	8800	5400	▼200	1500	▼900	ＳＦＣオリジナルを遊びたい人へ

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン	光栄	9800	3000	▲800	1000	1100	売値価値ともに暴落。買いどき
	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	3600	▼200	1500	▼500	ドラキュラファン以外はまだ待ち
	アドベンチャーズ　オブ　ロロ2	ＨＡＬ研究所	5900	3000	▼100	1600	△100	長く遊べるＰＺＧ。そろそろ買い
	維新の嵐	光栄	11800	6200	△100	2000	▼1400	価格横ばい状態。ファン以外待ち
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4600	▼200	2000	▼400	４人でお金を出し合って買う？
	井出洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	8500	6000	0	2400	▼600	息の長い麻雀。値下がり望めず
	エジプト	ヒューマン	3800	2900	―	1400	―	低定価ゆえの低値引。しかし安価
	SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	3400	▼600	1800	▼300	買いどき。2000円台ならなおよし
	オーバーホライゾン	ホットビィ	6800	4600	▼200	1000	▼600	3000円台になれば買ってもいい頃
	おぼっちゃまくん	テクモ	6500	4200	▼800	1200	▼600	好みで『いたスト』か、こちらか
か	ガンサイト	コナミ	6000	3200	0	1500	▼500	半値間近で価格停滞。様子を見ろ
	ＧＵＮ-ＤＥＣ	サミー工業	6000	4200	▼600	1600	▼200	まだまだ割高。値下がるまで待ち
	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	6900	4200	▼300	1900	▼500	大幅な値下がりは期待できない
	ぎゅあんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4000	▼100	1800	▼300	再販されたが、動きを見せない
	ＫＬＡＸ	ハドソン	5800	2900	0	1600	▼200	ＰＣ版2980円、ＭＤ版は1980円
	グランドマスター	バリエ	6500	3000	0	1500	△300	再販後の値下がりに期待。持ち
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2800	▼100	1400	△100	気軽にPZGしたい人は買い
	ココロン	シュールドウェーブ　タケル	6500	4200	―	2000	―	良質ACG。4000円切ったら買い
	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	4900	3500	▼400	1200	▼200	ソ連と友好条約を結びたい人は買

中古ソフトトピックス

趣向を変えて再販情報をお送りします

お目当ての新品を買いそびれた人が、中古品は出回っていないかと探し回っていることがあります。そこで今回、人気作の再販情報をお届けします。

ＦＣ『ダークロード』は５月24日にすでに再販済み。ＭＤ『シャイニング＆ザ・ダクネス』も５月２日に再販済み。どちらも評判の高いソフトなので在庫は不安。しかし、『シャイニング～』に関してはぼちぼち中古品が出回り始めています。さらに、爆発的売れ行きを見せてくれたＧＢ『ちびまるこちゃん』は６月６日に、ＰＣ『ゼロヨンチャンプ』は６月14日に再販済みです。まだ手に入れていないファンはお店へ直行！あと、ＰＣ『マンホール』（ＣＤ）、同じく『クイズアベニュー』、さらにＰＣ『桃太郎伝説II』は６月の中旬から下旬にかけて再販されました。まだ手に入れていない人はお見逃しなく！



●中古価格相場の"前比"とは、前回７月号で調査した時点（'91年５月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。前回データのないソフトは―になっています。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
さ	三国志II	光栄	14800	7800	△200	3500	▼1100	価格変動落着かず。売値も暴落
	紫禁城	東映動画	5300	4000	△100	1500	▼100	値引率悪い。3000円台前半で買い
	シャドウブレイン	ポニーキャニオン	9800	5800	0	2100	▼300	３Ｄダンション好き以外は待ち
	じゅうべえくえすと	ナムコ	7800	3900	▼1000	1600	▼900	安価。2500円を目安にして買い
	水滸伝	光栄	11800	6700	▼600	2000	▼1400	大きく値下がった。しかし、待ち
	スーパーチャイニーズ３	カルチャーブレーン	6300	3900	0	1800	▼400	ファン以外は待ち。2000円台で
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	2000	▼600	800	▼400	今も十分遊べる。未経験者は買い
	スーパーマリオブラザーズ３	任天堂	6500	4200	▼100	2200	▼400	ワールドより良いとの意見もある
た	ダークロード	データイースト	6800	4200	△300	2200	0	再販後の動きはまだない。待ち
	大航海時代	光栄	11800	7600	▼200	3100	▼1100	6000円台狙い。ファン以外は待ち
	タイトーバスケットボール	タイトー	5900	4500	▼200	2300	△500	ＳＰＴものは比較的低値引。待ち
	高橋名人の冒険島２	ハドソン	5800	4600	△400	2100	△100	１未経験者には安い１をおすすめ
	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	6200	4000	△200	2000	△100	ファン以外にはおすすめしない
	チャンピオンシップボーリング	アテナ	4980	3000	△200	1100	▼100	ボーリングファン買い。他は待ち
	ツインイーグル	ビスコ	5800	4000	▼400	1800	△300	割高感あり。買うなら2000円台で
	テクモボール	テクモ	6900	4000	△200	1800	0	アメフトファンへ。それ以外待ち
	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	4200	0	2000	▼300	高人気続く。3000円台前半で買い
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4200	▼200	2100	▼200	じわじわ値下がり。3000円台で
	テトラスター	タイトー	7400	5900	——	2300	——	かなり割高な感じ。値崩れ待ち
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3700	△100	1800	▼300	業務用タイプを望むならＧＢ版を
	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	8500	5900	▼900	2000	▼500	シリーズファンは買い。他は待ち
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3800	▼100	2000	0	好みでＦＣ版かＧＢ版を選べ
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	2000	▼400	900	▼900	未経験者は要プレイ。迷わず買い
	ドラゴンクエストII　悪霊の神々	エニックス	5500	1500	▼600	600	▼700	パスワードに耐えられれば買い
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	1300	▼1100	500	▼1500	一番人気の割に暴落。今が買い
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	2500	△200	1000	▼600	シリーズ中一番の値引率。買い
な	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3600	▼200	1800	▼200	初心者から上級者まで遊べる
	ＮＹニャンキーズ	アトラス	6200	4600	▼200	1400	▼400	ＡＣＧファン以外は2000円台で
	忍者じゃじゃ丸銀河大作戦	ジャレコ	5800	3100	△100	1800	0	ロックマンファン以外なら…
	熱血高校ドッヂボール部　サッカー編	テクノスジャパン	5900	4000	▼100	2000	▼200	くにおくんファン以外いらない
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	6600	▼100	3800	▼300	信長ファンは買い。あとは待ち
は	爆笑人生劇場２	タイトー	5900	3500	▼200	2200	△300	売値が意外と高価。売りなら◎
	パチ夫くん３　帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	4600	0	2100	▼200	ハンドルが欲しけりゃＰＣ版を
	パラソルヘンベえおとぎの国は大さわぎ！	エポック社	6500	4000	△100	1800	△100	割高感。3000円台前半まで待ち
	パラメディスII	ホット・ビィ	5500	4200	——	1900	——	落ちもののプロ以外におすすめ
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3300	△100	1500	▼500	いまだに人気高い。未経験者へ
	フィイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	2100	▼100	1200	0	ＩやIIよりも安価。IVの前に
	ファジカルファイター	シグマ商事	6200	4200	——	1600	——	ＳＴＧファン以外は買いかも
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	5000	▼100	2600	▼100	そろそろ半値。4000円切れば買い
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3500	▼300	1500	▼300	ＰＣ版と比べ、好みの方を買え
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	2700	▼900	1500	▼300	2500円目安。かなり安価になった
	ファミリーブロック	アテナ	5500	3200	△100	1300	▼400	ブロック崩しファンは買っても良
	ふしぎの海のナディア	東宝	6500	4000	0	2000	0	横ばい状態続く。そろそろ在庫有
	北斗の拳４	東映動画	6500	4100	▼100	1600	▼500	割高感。3000円台前半まで待て
ま	麻雀倶楽部　永田町	ヘクト	9700	6700	▼900	2200	▼700	麻雀ものは高価。値崩れに期待
	マイトアンドマジック	学研	8500	5100	△100	2200	▼500	横ばい状態に。売値は比較的高い
	まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	4000	▼100	2500	△100	品薄状態。ファンは地道に待ち
	マジックダーツ	セタ	7700	4700	△100	1600	▼200	やや割高。3000円を切れば買い
	ムサシの冒険	シグマ商事	6500	3800	△100	1600	▼100	3000円切らず。値崩れまで待ち
	メタルマックス	データイースト	7800	5800	——	2500	——	ＲＰＧファンは買い。4000円台で
や	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3200	0	1800	△200	3000円台切ったときが狙い目。買い
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	5900	△800	2000	▼500	ＳＦ　ＲＰＧファンは買い。良質
	ランペルール	光栄	11800	8900	——	3500	——	相変わらず高価な光栄ＳＬＧ。待ち
	ロックマン	カプコン	5300	4000	△200	2000	0	高価安定。ＡＣＧファン要プレイ
	ロボコップ２	データイースト	6500	3900	▼1300	1600	▼200	原作ファンは買わないほうが無難
わ	ワギャンランド２	ナムコ	5800	4000	▼200	1800	▼400	１なら2480～2980円で買えるぞ

新作ソフトの動向を探る!!

ゲームジャンルから市場の動きを探る！

５月に発売されたＦＣソフトは全16本。特にコレ！　という大作はなく、市場は全体的に低迷。そんな中、カプコン『天地を喰らうII』やシュールドウェーブ　タケル『ココロン』、コナミ『ラグランジュポイント』は比較的前評判も高く売り上げを伸ばしています。ＲＰＧは一度クリアしたら中古屋へ売ってしまう確率も高いので、『ラグランジュ～』『天地II』も７月上旬頃には、中古市場に出回り始めることでしょう。

●ココロン（定価6500円　ファミコン）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	￥4890	￥1800
B店・東京	￥4300	￥2200
C店・大阪	￥3700	￥1200
D店・大阪	￥4000	￥2800

ソフトの売り上げにハード、新旧は関係なし

『ウルトラマン』や『シムシティー』の発売で、ＳＦＣ市場も活気づいてきました。しかし、値引き率はイマイチ。新品は１割引き、中古品でも２割引きが大半を占めています。「発売タイトル数が少ない」などの理由により、ＳＦＣ本体がユーザーにあまり出回っていないのが一番の原因。上記２タイトルでＳＦＣ市場拡大を願うばかりですね。

ところで、最近ＰＣの新作市場が低迷。中古品も昔のソフトの方が、売れ行きがいいとの話。『R-TYPE I、II』『源平討魔伝』『ＰＣ原人』などＡＣＧ、ＳＴＧ系が多いとか。それとは対象的なのがＭＤ。また『ナディア』『レッスルボール』熱は、冷めていません。

●シムシティー（定価8000円　スーパーファミコン）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	￥5400	￥2900
B店・東京	￥6660	￥2800
C店・大阪	￥5800	￥3000
D店・大阪	￥5200	￥2800

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アウトラン	ＮＥＣアベニュー	7200	4900	▼100	1700	▼500	4000円台に突入。もう少し待て
	アドベンチャーアイランド	ハドソン	5300	2600	▼1200	1000	▼900	値崩れ状態。シリーズファン買い
	イースIII　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	5000	△200	2400	▼200	ファンは買い。あとは地道に待ち
	1943改	ナグザット	7200	4800	0	1800	▼400	値下がりストップ。売買いは待ち
	エグザイル　時の狭間に(ＣＤ-ＲＯＭ)	日本テレネット	6780	4000	▼100	1500	▼600	じわじわ値下がり。しばらく待ち
	エターナルシティ　都市転送計画	ナグザット	6900	4200	0	1600	▼400	３Ｄ ＡＣＧが好きな人は買い
	Ｆ-１　サーカス	ニチブツ	6900	4500	△100	2500	▼200	今だ人気高い。4000円台が相場か
	エルディス（ＣＤ-ＲＯＭ）	メサイヤ	6500	4100	△100	1800	△300	割高感あり。3000円台前半狙い
	ＯＥＤＯ　808（ＣＤ-ＲＯＭ）	メサイヤ	6500	5000	0	1800	▼200	価値停滞。値下がる傾向はある
	おぼっちゃまくん	ナムコ	6800	4200	100	1700	▼500	3000円台前半目安。しばらく待ち
	オルディネス（ＳＧ専用）	ハドソン	9800	3500	▼500	1200	▼700	確実に値下がって行く。待て
か	改造町人シュビビンマン２・新たなる敵	メサイヤ	6600	3900	▼100	1700	▼100	１は2000円台前半、２は待ち
	カダッシュ	タイトー	6600	4000	0	2000	▼500	追加販売あり。値下がり待て
	ガルクライト―ＴＤＦ２―	パック・イン・ビデオ	7800	5600	0	1500	▼500	価格落ち着いたが割高。待ちが必要
	クイズアベニュー（ＣＤ-ＲＯＭ）	ＮＥＣアベニュー	5800	4600	▼200	2100	▼700	クイズファン以外はいらない
	クイズまるごとTHEワールド(CD―ROM)	アトラス	6200	5000	0	1500	▼1000	高人気、品薄状態続く。買い
	コズミックファンタジー２　冒険少年バン(CD-ROM)	日本テレネット	6780	4200	0	1800	▼500	シリーズファン以外は地道に待ち
	コラムス	日本テレネット	6400	4200	▼800	1900	▼300	ＭＤ所有者にはＭＤ版をおすすめ
さ	サーカスライド	ユニ・ポスト	5400	3700	▼100	1500	▼100	値下がり傾向。買うにはまだ高価
	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4200	△200	1800	▼300	なかなか値下がらず。地道に待て
	サイレント　デバッガーズ	データイースト	6800	4000	▼200	1500	▼100	値崩れに期待。2000円台なら買い
	三国志　英傑天下に臨む(ＣＤ-ＲＯＭ)	ナグザット	8800	5300	0	2500	▼600	変動なし三国志ファン以外待ち
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	3000	▼200	1800	▼200	3000円切るのも目前。しばし待て
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4500	0	2100	▼400	値崩れ望めず。あるときに買え
	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	6900	3900	▼100	2000	0	再販後の値崩れに期待。今は待ち
た	大魔界村（ＳＧ専用）	ＮＥＣアベニュー	10800	2900	▼600	1000	▼400	980円で売っているお店もあるぞ
	ダウンロード２（ＣＤ-ＲＯＭ）	ＮＥＣアベニュー	6800	4000	0	1800	△300	2480～3480円狙い。１は1980円目安
	ダライアスプラス（ＳＧ対応）	ＮＥＣアベニュー	9800	3000	△100	1500	▼300	1980円～2480円で手に入れられる
	デッドムーン	Ｔ.Ｓ.Ｓ.	7400	2700	▼300	1300	▼100	さらに値下がった。そろそろ買い
	ＴＶスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	4000	0	1600	▼600	ＳＰＧものの強み低値引。待ち
は	ハイグレネーダー（ＣＤ-ＲＯＭ）	日本テレネット	6780	4900	▼100	1800	▼100	ウォーＳＬＧ。じわじわ値下がる
	バスティール（ＣＤ-ＲＯＭ）	ヒューマン	6500	4000	▼200	1600	▼400	ぎりぎり4000円台。来月に期待
	パチオ君　幻の伝説（ＣＤ-ＲＯＭ）	ココナッツジャパン	12800	8900	0	3000	▼500	高人気。飽きた人は売るのも手
	ハットリス	マイクロキャビン	5800	3800	――	1900	――	落ち物ファンはチェック。待ち
	パラソルスター	タイトー	6600	3800	0	1400	▼600	良質ＡＣＧ。～2980円まで待ち
	パワーリーグIII	ハドソン	5800	3900	▼400	1800	0	IVの発表によってか値下がり始め
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	4000	0	2200	▼100	3000円台で買い。あと少しの辛抱
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4500	0	2400	▼200	ヒューマンスポーツはどれも高価
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4500	0	2300	▼500	相変わらず高価。しかし、品薄状態
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	3500	▼300	1500	▼700	ファミスタファン買い。2980円
	ヘルファイヤーＳ（ＣＤ-ＲＯＭ）	ＮＥＣアベニュー	6800	4000	▼200	2000	0	ＭＤ所有者にはＭＤ版をおすすめ
	ポピュラス	ハドソン	7800	5400	▼400	2000	▼300	ＳＦＣをもっていない人は買い
	ボンバーマン	ハドソン	5300	4000	0	1800	▼200	５人プレイを味わいたい人は買い
	ポンピングワールド（ＣＤ-ＲＯＭ）	ハドソン	4500	3600	――	1500	――	ＡＣＧ。ＣＤに関しては珍しく安価
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	7600	△100	4000	0	あれば買い。生産中止で入手困難
	魔晶伝紀ラ・ヴァルー（ＣＤ-ＲＯＭ）	工画堂スタジオ	7200	4200	▼100	2000	0	じわじわ値下がる傾向。まだ待ち
	マスター・オブ・モンスターズ(ＣＤ-ＲＯＭ)	マイクロキャビン	6500	4800	0	2000	▼300	割高感あり。3000円台前半を狙え
	マンホール（ＣＤ-ＲＯＭ）	サン電子	6500	5000	△200	1900	▼300	品切れ状態続く。見つけたら買い
	モトローダーII	メサイヤ	6500	4500	0	1900	0	価際安定状態。１なら2480円から
ら	ラストハルマゲドン（ＣＤ-ＲＯＭ）	ブレイングレイ	7500	4900	▼600	1900	▼900	一気に値下がり。そろそろ買い
	レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ	アイレム	7000	4000	▼200	1300	▼400	半値以下まで待って買い。気長に
	ロードスピリッツ（ＣＤ-ＲＯＭ）	パック・イン・ビデオ	7200	4000	▼300	1800	▼200	1000円足して『アウトラン』を
わ	ワラビー!!	メサイヤ	6500	3800	△100	1600	▼300	この辺りが限界か。しばらく待て
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3900	▼100	2000	▼300	ついに3000円台。ファンは買い

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

ゲームミュージックフリーク寄っといで

東京都・ぴゅう国立店

コンピューターミュージック専門のフロアを設立した、ということで、本誌３月号紹介したお店に、もう一度スポットを当ててみました。

「もともとオーディオ関係、中古レコードなどを扱っていたので、音楽方面の仕事もやってみようかと。興味もあったので。１Ｆがファミコンなどの家庭用ゲーム売場、２Ｆがパソコンのハード・ソフト売場、そして、３Ｆにコンピューターミュージックを扱ったフロアを新たに設けたわけです」。お客さんの入りはどうですか？　「始めて間もないというせいもあるのか、まだまだこれから、といった感じですね。X68000、アミガ、PC98を使ってデモ曲を流し、客寄せをしている段階です」。色々並んだ機材を目の当りにすると威圧感があるのかもしれませんね。「恐がることはありません。気軽に見学しに来て下さい。面白さが解かりますよ」。

下のベスト10は６月中旬の価格。「当店では週変わりで価格設定をしていますので、この記事が掲載される頃にはもっと安くなっていますよ」とのこと。



←仕入れてもすぐに在庫切れの『ラグランジュポイント』

●人気ソフト BEST5

	タイトル	価格
1	ガデュリン(SFC)	¥7000
2	メタルマックス(FC)	¥6000
3	ゲームボーイウォーズ(GB)	¥2800
4	熱血高校サッカー(GB)	¥2600
5	DC馬券王(GB)	¥4800
6	ウルトラマン(SFC)	¥7300
7	プロフェッショナルベースボール(SFC)	¥7300
8	ドラッケン(SFC)	¥7000
9	ラグランジュポイント(FC)	¥6800
10	オペレーションガンダム(GB)	¥1500

 コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム／SPG・スポーツゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
あ	アスミッくんワールド2	アスミック	3900	3000	—	1200	—	前作ファンは買い。それ以外は待ち
	一発逆転！DX馬券王	アスミック	5900	4600	—	1900	—	勝ち馬予想ソフト。馬好きは買い
	SDガンダム GARVSオペレーションガンダム	バンダイ	3500	2800	—	1000	—	SDファンは買い。それ以外は待ち
	F1スピリット	コナミ	3500	2400	▼200	1100	▼300	この価格なら、ファサーキットを
	鬼ケ島パチンコ店	ココナッツジャパン	3500	2500	▼100	1100	▼100	他ハードで持っていない人は買い
か	カーブノア	コナミ	3800	2800	▼100	900	▼200	割高2000円台前半まで様子を見ろ
	キッチンパニクック	ココナッツジャパン	3800	3000	—	1300	—	害虫退治ACG。好きな人は買い
	ゲームボーイウォーズ	任天堂	3500	2900	—	1300	—	ファミコンウォーズファンは買い
さ	Sa・GaII 秘宝伝説	スクウェア	4800	3700	▼200	1900	▼200	値崩れせず。RPGファンは買い
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3296	2700	—	1000	—	ファミコン版を買ったほうがお徳
	スーパーロボット大戦	バンプレスト	3980	2800	▼200	1200	▼100	SDキャラのファン以外は待ち
	スノーブラザーズジュニア	ナグザット	3800	2900	—	1100	—	面クリア型ACG。結構、買い
	相撲ファイター 東海道場所	アイマックス	3500	2700	100	800	▼200	異色ACG。相撲ファンは買い!?
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2500	0	800	▼400	2000円切っているFC版をお勧め
た	ドクターマリオ	任天堂	2600	2100	▼200	900	▼500	高人気、品薄ぎみ。あれば買い
な	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	テクノスジャパン	3500	2700	0	1100	▼200	くにお君ファン以外は気長に待ち
は	パロディウスだ！	コナミ	3800	2900	△100	1200	▼100	STGファンは絶対買い。良質
	ファミリージョッキー	ナムコ	3500	2700	△100	1000	▼300	GBでファミジョしたい人は買い
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2600	△100	1000	▼300	値崩れなし、品薄。しばらく待て
ま	ミッキーマウス2	ケムコ	3090	2400	△100	1100	0	価格安定。しばらく様子を見よう
	ミニパット	A-WAVE	3400	2400	△200	1000	▼200	ゴルフ。ビリヤードファンは買い
ら	ラッキーモンキー	ナツメ	3090	2400	0	1000	0	ACGファンは注目。システム◎
	ラブルセイバー	キングレコード	3500	2600	—	800	—	ACGファン以外は見逃してよい
	レジェンド―明日への翼	クエスト	4500	2900	—	1200	—	普通のRPGで遊びたい人は買い
わ	ワールドアイスホッケー	アテナ	3500	2700	0	1000	▼100	割高。SPGファン以外は待ち

たまには量販店も覗いて見よう

新品ソフトのワゴンセール

中古ショップの特権とされていたワゴンセール。しかし、新宿や池袋などにある量販店においても最近、よく見受けられます。中古ショップとの大きな違いは、すべて新品ということと、均一セールではなく、「980円より」のように、ソフトの人気に比例して価格が上昇すること。高値のソフトでは2480円くらい。6月上旬現在では、PCソフトにスポットが当てられています。



●メガドライブ

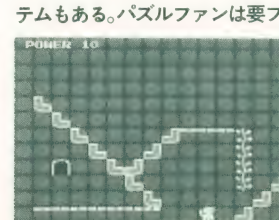
	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3200	△200	1800	▼100	迷わず買い。2000～3000円台目安
	ヴァリテックス	アスミック	6800	5200	▼200	1800	▼200	割高感あり。まだ値下がり望める
	ヴォルフィード	タイトー	4900	3400	△100	1400	▼200	PC版を持っていない人は買い
	エアロ ブラスターズ	KANEKO	6000	3800	0	1800	0	3000円台前半なら、迷わず買い
か	火激	ホット・ビィ	7700	5300	▼600	1200	▼400	4000円台前半狙い。それまで待ち
	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	4200	0	1900	▼300	値崩れせず安定。様子を見よう
	コラムス	セガ	5500	3000	△200	1700	100	人気上昇中。値下がり前に買い
さ	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	8700	6700	▼100	2300	▼200	割高感。三国志ファン以外は待ち
	サンダーフォーズIII	テクノソフト	6800	4000	△200	1700	▼100	2980～3600円が相場。少し待ち
	紫禁城	サン電子	6500	4600	▼300	1800	0	待ち。低価格なGG版をおすすめ
	ジノーグ	メサイヤ	6500	3300	△100	2000	△200	横スクロールSTGファンは買い
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	5000	0	2400	▼200	売買いの回転速い。あるときに買
	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	6000	4400	0	1800	▼400	3000円台が狙い目。品切れに注意
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4300	▼200	2000	▼400	今だ高人気。F-1ファンは買い
	ゼロウイング	東亜プラン	8000	5400	—	2200	—	東亜プランSTG。ファンは買い
た	ダライアスII	タイトー	8900	3900	△100	1800	0	3480～3980円狙い。買って損なし
は	バハムート戦記	セガ	6800	4100	0	2200	0	三国志タイプのファンなら買い
	ファイアームスタング	タイトー	6800	5300	—	2200	—	業務用からの移植STG。待ち
	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4300	0	2000	▼100	品薄続く。あるときが買いどき
	ブルーアルマナック	講談社総研	8700	6400	—	2000	—	SFタイプのRPG。割高感あり
	ボナンザブラザーズ	セガ	6000	4200	—	1800	—	2プレイが楽しいACG。待ち
ま	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	メサイヤ	6500	4400	▼100	1600	0	妖子ファン以外は気長に待ち
ら	ラングリッサー	メサイヤ	7300	5800	0	2000	△100	新品、中古ともに品薄。あれば買
	レッスルボール	ナムコ	5800	4500	△200	2100	0	品薄状態続く。再販の可能性あり
わ	ワードナの森 スペシャル	ビスコ	6300	4600	▼200	1500	▼200	割高感あり。ACGファンも待ち

今だからこそ古き良きソフト

L字型ブロックと頭を使って脱出！

第5回。L字型ブロックを組み合わせて足場を作り、出口にたどり着けば面クリア。たったこれだけの単純なルールにもかかわらず、奥の深さを感じさせてくれるPZG『バベルの塔』。表裏それぞれ64フロア、合計128フロア用意されている。

L字型ブロックにはふたつの使い道がある。ひとつは足場、もうひとつは敵をつぶすための武器として。いかに敵から逃げながら、足場を作っていくかが問題。シンプルながら役立つアイテムもある。パズルファンは要プレイ！



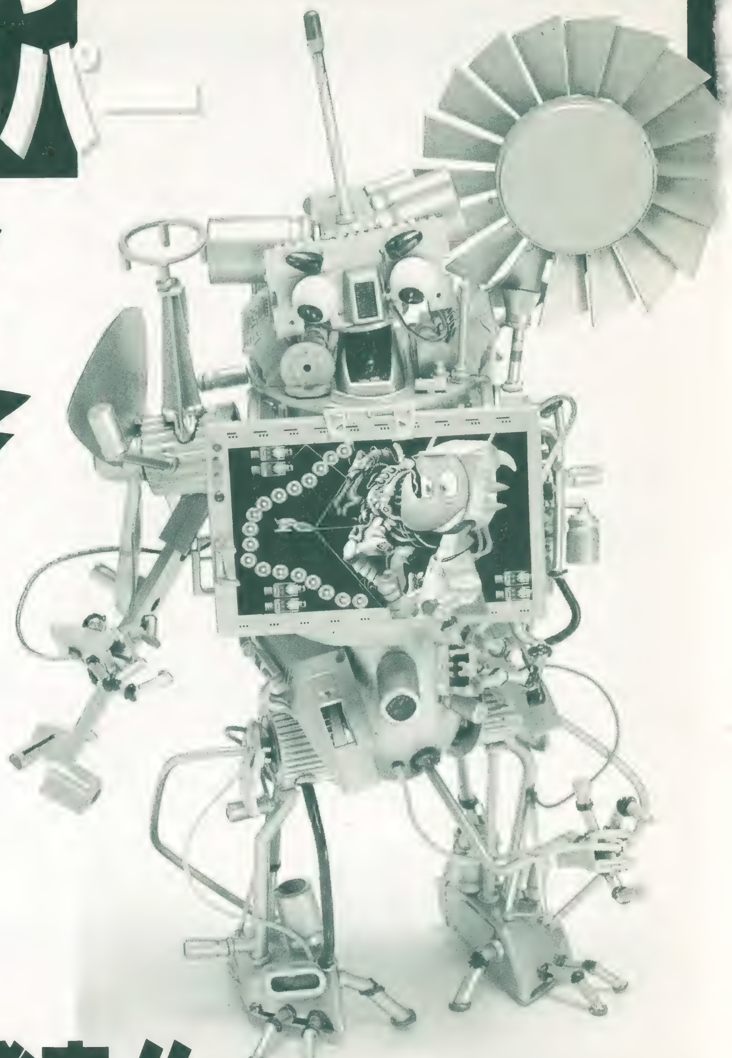
←680～980円が目安。ナムコの黄金時代に作られた3900円ソフトのひとつだ

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作製しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●わんぱくこぞう 03(3863)0901 ●ファミコンシティドラゴン古市店06(647)1862 ●ぴゅう国立店0425(57)5993

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー

HIPPON MONTHLY SUPER!

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE,
MEGA-DRAIVE, GAME-BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES



夏バテ知らずのヒッポンスーパー！ 暑さも吹き飛ぶ辛口レビューのTVゲームブロードウェー。人気の「ファイナルファンタジーIV」は次号も超大特集!!

次号9月号は8月3日発売!! 定価490円(税込み)

編集後記

●スーパーROM²にMEGA-CD、おまけに任天堂・フィリップスのSFC対応CD-ROMシステム、ソニーのCD-ROM一体型マシンの開発まで発表された。TVゲームの世界を舞台にマルチメディア戦争が始まったみたいだ。 (ハルク)

●先日、SNK東京支店でNEO-GEOゲーム大会があった。「キングオブザモンスターズ」という化け物がケンカをするゲームのトーナメントで見事に優勝した。カンムリとトロフィーとライターをもらった。ライターは高品質。那須さん・鈴木さんその他、サンクス。 (根本)

●まーだ雨ふってるね、やだね。おまけにジメジメしてるし…。こーんな時は部屋でストレッチ運動するにかぎる。晴れたら、電車でどっかに行って思いっきり遊んで帰る。んで、ビールかっくらって寝る。まるでオヤジな生活だぞ。だーから女の子にジジくさーいって言われんだわ。 (作山)

●ソニックザヘッジホッグはBGMも素晴らしい。ハネ回るソニックと見事に調和したイキのいいメロディーが躍り出してくる。キャパの大きなハードを使うなら、BGMにももっと気を配るべきだと思う。いろんなジャンルのいろんな音を効果的に使った、そんな作品が出てこないかなあ。 (内田)

●はい、依田です。編集後記は初登場です。もうすぐ本格的な夏がやってくるね。みんなプールや海へ行って夏を楽しもうと思ってるでしょ。おれもね、今年は海へ行こうとか思ってるわけよ。ねぇ誰かカワイイ子紹介してよ。(目がマジ) (依田)

HIPPON SUPER! 1991年8月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 内田聡 作山哲広
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ベニー松山 手塚一郎 田尻智 とみさわ昭仁 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森健 猪野清秀 依田智雄 早川洋
DESIGNERS●アートサプライ バナナグローブスタジオ 遊デザイン室 前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 阿知破英喜 キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパースカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版出版局 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話 (編集部) 03-3239-0237
(営業部) 03-3234-4621(東京) 06-204-1966(大阪) 052-201-4181(名古屋)
印刷所 光村印刷株式会社

●キリトリ線●

☆確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

メタルスレイダーグローリー ファンブック

成沢大輔著

予価1300円

'91年8月下旬発売予定

氏名

住所

TEL

年令( ) 性別 男・女

郵便はがき

切手を貼って送ってね!

1 0 2

東京都千代田区麴町

5−5−5

JICC出版局

HIPPON SUPER!編集部

読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(− −)					
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業		
今月買った他のゲーム誌		この本を買った日	月 日	ほしいプレゼントNo.		

●これから欲しいゲーム機は?(1つだけ)
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは8月4日です。(当日消印有効です。)

郵便はがき

41円切手をお貼り下さい。

(〆切、平成3年7月31日必着)

1 0 2 - □□

東京都千代田区麴町5-5-5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

特典 大リーグ観戦ツアー!!

セタ「スーパースタジアム」

めざせ! 日本一係行

住所	〒 TEL-										
フリガナ						男・女		年齢 歳			
氏名								昭和 年生			
職業(学校)	小学生	中学生	高校生	大学生	各種学校	会社員	公務員	自営業	自由業	主婦	その他

●キリトリ線●

SFC「スーパースタジアム」読者トーナメント戦

・ご自慢のパスワードを記入してください。
・パスワードによる、トーナメント戦を編集部で行ないます。
・大リーグ観戦ツアーをはじめ、豪華特典がズラリ! さあ、君も読者日本一を目指せ!

※写しまちがえのないよう、ご確認ください。

8月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②KEY PERSON
③モニター上の冒険
④おもちゃショーレポート
⑤CESレポート
⑥TVゲームヒットチャート
⑦ニュースファイル 特集:CD-ROM
⑧特集:NES
⑨ソニック・ザ・ヘッジホッグ
⑩精霊戦士 スプリガン
⑪ファミリーサーキット'91
⑫機動戦士ガンダムF91
⑬スーパースタジアム
⑭HIP・ON!
⑮HOT GAME REVIEW スーパーR-TYPE
⑯機動戦士ガンダムF91
⑰ファミリーサーキット'91
⑱マイライフ・マイラブ
⑲PC原人2
⑳精霊戦士 スプリガン
㉑ベアナックル
㉒ソニック・ザ・ヘッジホッグ
㉓ドラキュラ伝説II
㉔ロックマンワールド
㉕風よ。龍に届いているか
㉖リーダーズフリートーク
㉗TVゲーム昔話
㉘怪物博物館
㉙ホラーは踊る
㉚電脳遊戯日記
㉛漫画は愛
㉜神話世界の旅人たち
㉝TVゲームブロードウェイ スーパーファミコン
㉞ファミコン
㉟PCエンジン
㊱メガドライブ
㊲ゲームボーイ
㊳NEO・GEO
㊴コミック・ウィザードリィ外伝
㊵役立ちコマンドデータバンク
㊶ドラクエマスターズクラブ
㊷バグボーイクラブスーパー
㊸ウィザードリィ友の会
㊹ファイナルファンタジーナイツ
㊺SUPERテク道場
㊻中古ソフト情報局
㊼プレゼント
㊽コミック・クインティ
㊾ニューソフトストリート
㊿スケジュール表
51 付録 ファイナルファンタジーIV
52 スーパーR・TYPE

●おもしろかったもの〔　〕
●興味のなかったもの〔　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

PRESENT

もらおうプレゼント、惜しむな41円切手!!

このページのとじ込みアンケートハガキに欲しいプレゼント番号等を記入して送ってくれさえすればいいのだ。この豪華絢爛たるプレゼント群は、キミの家へ送り届けられるのを今や遅しと待っている。さあっ、今すぐハガキに記入だ! さあっ早く!!

今回のしめ切りは
8月4日(日)
(当日消印有効)

ファミコン
EGYPT



●ヒューマン ① 5名

ファミコン
高橋名人の冒険島II



●ハドソン ② 5名

PCエンジン
コブラII 伝説の男



●ハドソン ③ 5名

PCエンジン
ポンピングワールド



●ハドソン ④ 5名

メガドライブ
ワードナの森



●ビスコ ⑤ 5名

ボードゲーム
スーパーマリオワールドゲーム



●バンダイ ⑥ 8名

カエル
ぴょんたくん



●タカラ ⑦ 3名

←頭をタタクとゲロゲロ鳴く。お馬のバージョンもあるんだぞ

テレカ
たいむゾーン



●シグマ商事 ⑧ 5名

ポパイ2



●シグマ商事 ⑨ 5名

おめでとう! 当選者発表 ── 6月号 ──

①ココロン (ファミコン)
新潟県・小野塚聖一　群馬県・奈良透　埼玉県・吉田保之　岐阜県・阿部昌之　大阪府・鈴木淳

②天地を喰らうII (ファミコン)
東京都・高野浩明　京都府・岩崎晋　広島県・大崎晃一

③ラングリッサー (メガドライブ)
山形県・近田秀樹　大阪府・岡村典子　鹿児島県・川田隆二

④レジェンドオブヒーロートンマ(PC)
茨城県・青木一弘・野友健二　東京都・駒形佑二　大阪府・若松尚樹

⑤琉球 (ゲームギア)
北海道・中沢肇子　神奈川県・伊奈克　愛知県・茂田充弘　島根県・曽田博　徳島県・岡部正輝

⑥ラングリッサーセル画
宮城県・結城信夫　愛知県・山口基成

⑦ジャンボ尾崎のホールイン・ワンテレカ
東京都・波多野優美　京都府・藤原学　奈良県・野瀬正博・山脇通成　和歌山県・半田浩義

⑧ココロンテレカ
秋田県・三浦薫　岩手県・佐藤裕行　栃木県・荷山愛子 (ほか7名)

⑨ニューヨークニャンキーズテレカ
神奈川県・大城雅弘　静岡県・鈴木より子　岐阜県・伏見明　愛知県・河合俊典　福岡県・椎野豪嗣

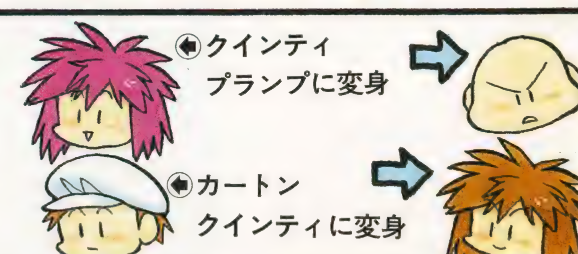
⑩ストリートファイターIIポスター
北海道・山田晴康 (ほか9名)

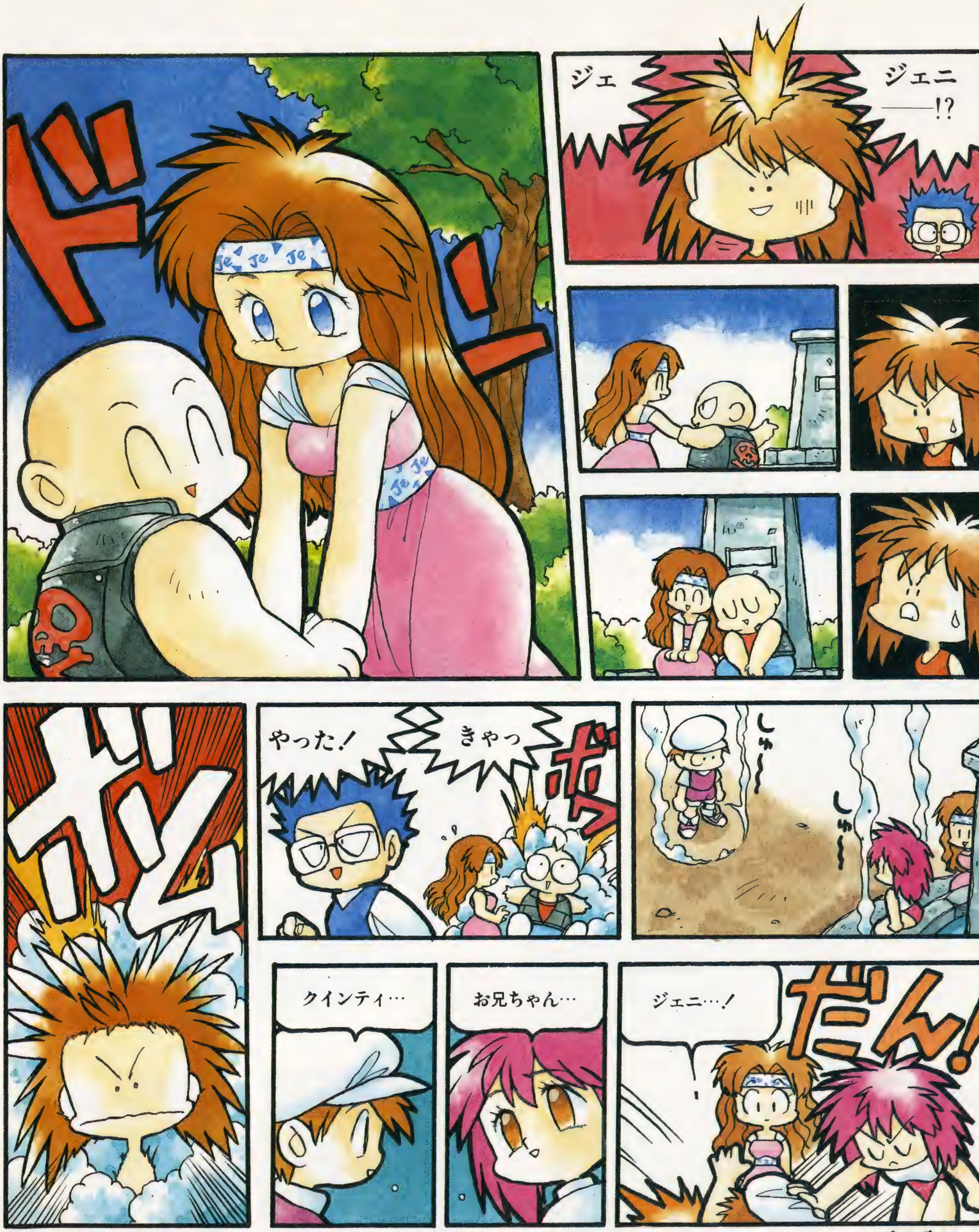
いつも元気なクインティが大活躍!!



クインティ マジック・ウォーズ 前回までの あらすじ

クインティの変身魔法でカートンとクインティは姿を変えたが、思わぬアクシデントにより元に戻れなくなってしまった! だが、長男セカムに策が…?





おしまい

次号のクインティをお楽しみに一っ！

CES CONSUMER ELECTORONICS SHOW PART2

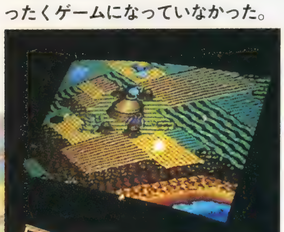


CESレポートのパート2である。ここでは日本であまりお目にかかれない、あるいは未公開のSFC用のソフトを紹介しよう。

名前も知らないソフトがたくさんあったぞ！

EQUINOX
SONY

日本でもようやく公開のはじまった作品だ。ただし、タイトルは「ソルスティスII（仮称）」だが。画面中央の主人公を中心に背景がグリグリ回転するのは気持ちいいぞ。ただし、まだまだ完成には遠いようで、まったくゲームになっていなかった。



←視点はナナメなのに回わる。アイデア賞だね



FINAL FANTASY II
SQUARE

IIとは言っても、これは日本でのⅣと同じもの。初心会の時のようにプレイ時間が15分ということはなかった。表示が日本語のままだったからだろうか。それをいいことに（？）某メーカーの人は2日間に渡ってプレイしまくっていた。

雑誌上での規制とかがあるので撮影した写真は載せられないのだ。ゴメン。代わりにパッケージの写真をどうぞ。



←これが「FFII」のパッケージ。中味は日本のⅣと同じ

ULTRABOTS
DATAEAST

画面を見ると、おおっ楽しそうじゃん、とか思う。が、実はまったくゲーム部分ができていない。画面もこれだけしか出ないのでゲーム内容などわかるはずもなし。ただ、これだけでも期待させてしまう魅力があるのは確か。完成が楽しみな1本ね。



SPACE MEGAFORCE
TOHO

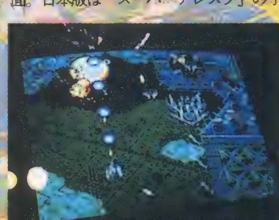
これは自機の当たり判定は入っていなかったものの（展示するために？）割とゲームになっていためずらしい作品。

画面を見てもらえればわかるようにシューティングゲーム。遊んでみて思ったのは、何だかコンパイルの作品っぽいぞ、ということだった。それもそのはず、これって日本で発売予定の「スーパーアレスタ（仮称）」の海外バージョンなのだ。

当然、やりこむことはできなかったけれど、完成はそれほど遠くないと感じさせた。日本では今のところ12月発売予定となっている。もしかしたら、もっと早まるんじゃないかな？　楽しみにしていよう。



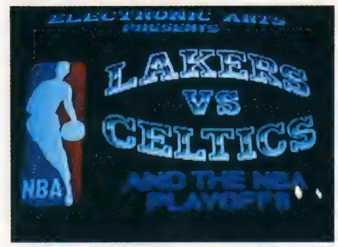
↑「スペース・メガフォース」のタイトル画面。日本版は「スーパーアレスタ」の予定



←2種類の武器をうまく使って進む定番シューティング

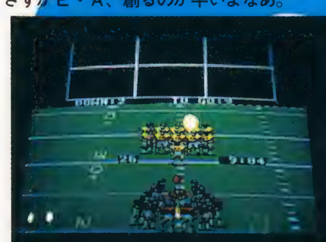
LAKERS VS CELTICS
ELECTRONICS ARTS

タイトルからはわかりにくいかもしれないが、これはバスケットボールのゲーム。やはりアメリカという国柄なのであろう、このテのゲームは真っ先に創られる。ただ、元があるだけに驚きは少ないんだよね。



JOHN MADDEN FOOTBALL
ELECTRONICS ARTS

これはフットボール。が、タイトルを見てピンときた人もいるだろう。そう、これはジェネシスの同名作品の移植版なのだ。さすがE・A、創るのが早いよなあ。



RADIO FLYER
OCEAN

申しわけないことに、このゲームは内容がわからない。取材中のメモを見返してもメーカー名とタイトルしか書かれていないのだ。タイトル画面しか表示されないものも多かったのでこれもそのひとつだと思えるのだが、どうも今ひとつ確証がない。ごめんなさい。写真を見る限りでは翼のついた車のゲームと考えられる（笑）。



CHESS MASTER
MIND SCAPE

タイトル通り、チェスのゲーム。あちらではチェスのコンピュータ版が結構人気があったりするわけで、SFC用にも1本、てな感じで創られたのだろう。将棋ソフトとは違い、チェスのそれは究極に強い。だからこそ、人気が出るのだろう。日本では発売されない可能性が高い。



HOME ALONE
T·HQ

同名映画のゲーム化。主人公の少年を操作して、家に入ってきた泥棒を撃退するのが目的。一応プレイはできたのだが、まだまだ細部は未完成。ウロウロしている敵を水鉄砲でやっつけることができるのみだった。映画のようなトラップの数々を登場させればおもしろくなりそうなのだが…。



DREAM TV
TRIFFIX

これはタイトル画面しか出ないので、どんなゲームなのか、まったくわからない。これって、日本でのショーでは絶対に考えられないことだよね。これもお国柄？



CES U.S POWER NOW

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL
NINTENDO

巻頭のレポートで触れた任天堂のフットボール。やりこんでいないので完成度はハッキリとわからないが、展示されていた中ではかなり上位に入るはず。対戦プレイがおもしろそうだとの印象を受けた。日本でも発売してほしい一作だ。





←2人プレイが熱そうなフットボール。日本版も出して！

R.P.M RACING
INTERPLAY

バギーレース（？）のスーパーファミコン版。写真のように2人同時プレイが可能だ。人気が高く、プレイこそできなかったが、楽しめそうな感じの作品。上下二分割の画面にすると「F-ZERO」のような作品にはできなくなるから、サイドビューという視点を採用したのは正解であろう。コースがたくさん用意されているなら長く遊べそうだと思う。





←上下二分割の画面でレースをする。ラジコン感覚だね

CASTLEVANIA IV
KONAMI

スーパーファミコン版の「悪魔城ドラキュラ」は「キャッスルバニアⅣ」のタイトルで展示されていた。今回は✚ボタンを上に入れながら攻撃すると真上にムチを振るのだ。何か、やりにくいな。





←まだ練られていないとの印象を受けた。楽しみな一作だ

SUPER ADVENTURE ISLAND
HUDSON

「高橋名人の冒険島」がスーパーファミコンにも登場。でも、アメリカで高橋名人って人気あるの？　日本でも発売されそうだ。



SUPER BATTLE TANK
ABUSOLUTE ENTERTAIMENT

ちょっと危ない戦車ゲーム（これって湾岸戦争をモデルにしているんじゃない？）。いくつかの画面が出るだけでゲームにはなっていなかった。3Dシーンが拡大ではなく単なる下へのスクロールなので笑った。



←これが問題の3D画面㊧。拡大機能を知らないのかな？

WWF WRESTLE MANIA
AKLAIM

WWFといえば、ハルク・ホーガンのいるプロレス団体。まだ未完成で詳細不明。



←ま、よくあるタイプのプロレスゲームってところだね

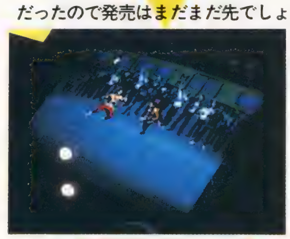
FORMULA 1
SETA U.S.A

「F-ZERO」のF1版といった感じのゲーム。なかなか美しく仕上がっている。これも日本での発売を期待させる一本だ。



PIT FIGHTER
T.HQ

同名アーケードゲームの移植。デモのみだったので発売はまだまだ先でしょう。



←元のゲームからして動きが粗かったからなあ。少し心配

NCAA BASKETBALL
HAL AMERICA

これもバスケットボールのゲーム。デモ画面しか見られなかった。まさか3Dってことはないけ思うけど、そうだったら凄い。



↑この画面だけでは内容がわかるはずもなし

THE SIMPSONS
AKLAIM

人気キャラクター「シンプソン一家」のゲーム。キャラが動かせるだけだった。



ROBOCOP 3
OCEAN

日本では2が出たばかりなのに早くも3が出展されていた。日本では発売しない？



COMBAT BASKETBALL
HUDSON

ハドソンもバスケットボールをゲーム化。完全なトップビューなのでそれっぽくない。



PGA TOUR GOLF
ELECTRONICS ARTS

エレクトロニックアーツはゴルフゲームも出展。動きが粗いのは未完成だからか、それともお国柄？　デモが美しかった。



←この画面がボールに合わせて動けばスゴイのだけど…

NEW SOFT STREET
●ニューソフトストリート●

初心会やおもちゃショーで発表されたゲームがどんどん出てきました。編集部で人気なのは、スーパーファミコンでは「エリア88」ファミコンでは「絵描衛門」ですね。あ、あと「へべれけ」なんてのもかわいくていいですねえ。PCエンジンではSGの「1941」や「パワーリーグⅣ」が遊んでいて楽しいですよ。みなさんも、このニューソフトストリートを見て㊙チェックしてみて下さいね。

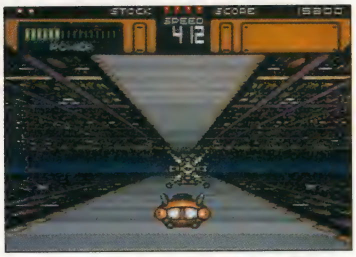
SFC ハイパーゾーン

ジャンル	3DSTG
プレイ方法	1P専用

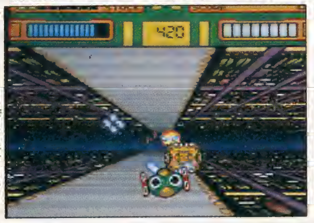
■ハル研究所／8月下旬発売予定　¥8500(税込)

●ハイスピードの3Dシューティングだ！

近未来の廃棄物処理場につくられた一大アミューズメントパーク、そこでくりひろげられる体感型シューティングゲームという魅力的な設定。ステージは全部で8。プレイヤーが乗れる戦闘機は6種類、ステージクリア時に規定スコアに達すれば、ショットの破壊力がアップする別の機種に乗りかえることができる。SFCならではのステレオサウンドも大迫力。できればヘッドフォンで楽しんでほしい。未来の体感ゲームを体感するってことですね。これは。



↑ゲームスタート時は、けっこう性能の悪いメカに乗っている。でも先に進めば乗りかえられるよ



→スピードを上げて走りぬけるのだ。ショットで障害物を壊せ



←グラフィックも自機もカッコイイぞ！もっと先に行こうぜ！

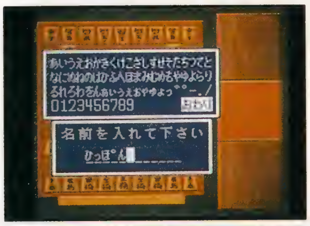
SFC 初段　森田将棋

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■セタ／8月26日発売／¥8800(税込)

●スーパーな将棋でお相手して下さい

セタのSFC新作ソフトは「初段・森田将棋」だ。自分の将棋のうまい・へたに合わせて〝入門道場〟あるいは〝将棋道場〟モードを選んで遊べるし、腕前をみがいて〝段位獲得戦〟に挑戦しよう。時間や飛車角落ちなど細かい設定もできるし、やりかけの勝負も5つまでセーブできるようになっている。本格派の人は、自分でデザインできる〝詰将棋〟モードで、じっくりと楽しめるぞ。SFCの機能を生かした「4五の銀」などという女の人の声がイイぞ！



←名前はきっちり入力しよう。〝あああああ〟なんてダメだぞ



↑このように、自分でエディットなどもできてしまうんだ。面白いのを作ろうぜい



→コンピュータの思考をナメてはいけない。強いのだよ

SFC ディメンション・フォース

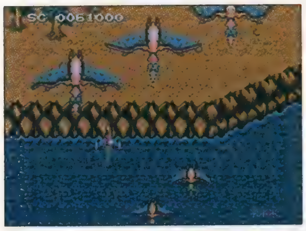
ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■アスミック／9月発売予定　価格未定

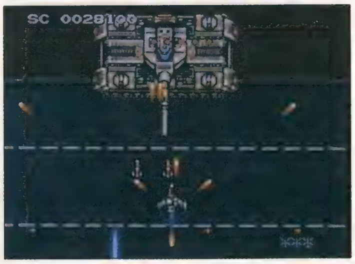
●ヘリコプターが自機って久しぶりね

アスミックから発売される「ディメンション・フォース」は、スーパーファミコンの機能をフルにいかした、縦スクロールのオリジナルシューティングゲームだ。

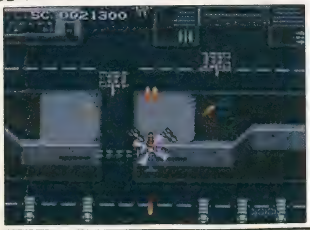
ステージはシューティングステージと、テクニカルステージの2種類からなっている。特にテクニカルステージは、スーパーファミコンの縮小拡大を使い、L／Rボタンで自機を上下方向にも自由自在に操作できる。スピード感だけでなく、縮小拡大で視覚的なスリリングさも楽しめるぞ。



←羽をむしられたニワトリ(笑)が飛んでいる。これも敵なのよ



↑ボスかな？弾をどんどん出してきてるぞ！こっちもパワーアップしてないとたいへんだあぞう



→上空と地上の2面性を持つこのゲーム、なかなか面白そう

SFC スーパー三国志Ⅱ

ジャンル	シミュレーション
バックアップ	バッテリー

■光栄／9月発売予定　¥14800(税抜き)

●どんなハードでもクオリティは高い

歴史シミュレーションでお馴染みの光栄が、ついにスーパーファミコンに参入。そのソフト第1弾は、パソコン、ファミコンでベストセラーとなった『三国志Ⅱ』だ。

このSFC版では、「スーパー」の名の通り、あらゆる面でグレードアップしているのだ。まずグラフィック。SFCならではの機能を生かし、グラフィックの良さはパソコン、ファミコンをはるかに越えているぞ。そしてシナリオの数も6つあり、最大12人で遊べるようになったのだ。



↑マップ画面もパソコンか、それ以上のグラフィックだね。見やすいや！



→クリアなステータス画面だ。顔のグラフィックもハイレベル



←こりゃまた迫力のある戦闘画面。ちょっと見のがせないねえ

FC SD刑事ブレイダー

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■タイトー／8月2日発売／¥6400（税抜き）

●コミカルヒーロー地球を救う!?

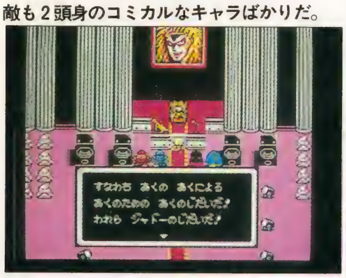
タイトーから、ヒーローもののRPGが登場だ。

このゲームは、TV特撮ヒーローもの、いわゆる『宇宙刑事』シリーズをパロディ化したもので、主人公は地球に配属された宇宙刑事「ブレイダー」となって、悪の組織「ジャドー」を叩きつぶすというストーリー。しかし、主人公は配属されたばかりの新米なので、任務の中で経験を積み、成長していくというわけだ。

もちろん、宇宙刑事というからには変身して強くなることもできる。とはいってもそんなカッコイイものではなく、主人公も敵も2頭身のコミカルなキャラばかりだ。



↑地球におりたブレイダーは、「ジャドー」を倒すために戦うのだ。カッチョイー！



↑いわゆるとくさつモノによくある場面ですね。バックにあるお顔が主領のようだぞ。まるでカブキ。部下もオトボケっぽいね



↑どこにでもいるババア。こんなゲームにもいた



↑格種のアームを装備して戦っていくのだ

FC スパルタンX2

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■アイレム／8月発売予定／¥5500（予価／税抜き）

●新しくなった名作登場の巻！

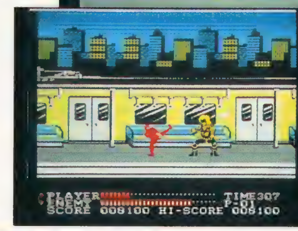
映画『スパルタンX』を題材にしたアクションゲームのパート2が出たぞ。

しかし、〝2〟とはいっても、元の映画とはそれほど関連していなくなっていて、このゲームは、秘密諜報部員の主人公が麻薬密売組織を追うというストーリーの、純粋な格闘アクションゲームとなっている。

ゲームシステムは非常にシンプル。パンチとキックを駆使してステージを進み、ステージの最後でボスキャラを倒せばいいのだ。難易度も低く、この手のゲームが苦手な人でも十分に楽しめる。ただし、各ステージの演出がそれぞれ少しづつ異なっているので、ただ突っ込むだけではダメなのだ。



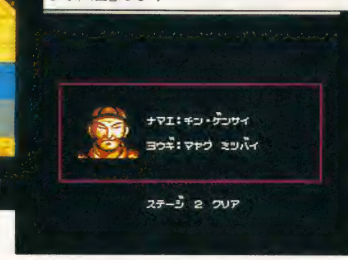
↑木箱をぶん投げてくるぞ！ よけろ！



↑ヘビメタが電車にのると周りの人はイタい



↑ロープにつかまって飛び降りてくる敵。この他にもいろんな敵が出てくる。「アーアーアー」



↓チンをつかまえた。こいつも手強かったがボスはみんなおかしな技を使って攻撃してくるぞ。注意しよう

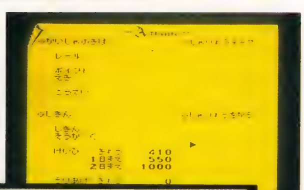
FC A列車で行こう

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■ポニーキャニオン販売／8月21日発売／¥7800（税抜き）

●線路は続くよ♪一体どこまで!?

最近パソコンでシリーズ「Ⅲ」が大評判の「A列車で行こう」だがFCではまずその第1作目がお目見えする。大統領によって鉄道会社の社長に任命された君は、資金わずか10万ドルを片手に、大陸横断鉄道を完成させ、1年以内に大統領列車を大統領別邸のある西海岸まで送り届けなければならない。君はレールを敷いたり駅を建てたり、はたまた鉄道事故の処理も行う万能列車「A列車」に乗り込んで、路線を設計する、と同時に会社も巧みに経営して目標を達成しよう。マップが3つ用意されているので、1つクリアしても、まだまだ遊べるぞ。



↑ゲーム中の進行はこの画面で確認するのだ



↑A列車は直角方向には進めない。注意！



↑夜になると路線拡張の仕事はひと休みになる。駅に戻って資材を回収し、明日にそなえるのだ！



↓まずは都市に沿って路線を広げよう！乗客も増えて、収益も上がって、経営が活発になるぞ。これが基本だ。

FC 百の世界の物語

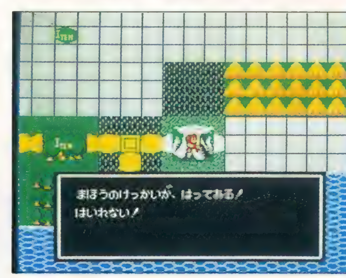
ジャンル	RPG
プレイ方法	4人交互可能

■アスク講談社／8月上旬発売予定／¥6200（予価／税抜き）

●みんなで遊ぶ楽しいRPGっていい！

今までとは全く違った形のRPGが登場。「マルチプレーヤー」RPGと銘うたれたこのゲームは、最高4人までプレイすることができるRPGなのだ。各プレイヤーはある目的に向かって冒険をしていくわけだけど、その間みんなでパーティを組んでも、まったくバラバラで行動しても構わない。バラバラで行動しているとプレイヤー同士で戦闘もできたりもする。

プレイできるシナリオは3つ。ただしそれはシナリオの目的が設定されているだけで、細かいイベントや街の位置などはプレイした時によって毎回変化するのだ。文字通り百の物語が楽しめるRPGなのだ。



↑一寸先は進んでみなければわからない。けっこうゾクゾクするよね



↑2人でプレイ。仲良く行くかどうかは君しだいだよ



↑街に入ったら酒場に行ってみるといい。人々の頼みごとを聞いてあげれば、アイテムやお金をくれるぞ。人助けをしまくろう！



↑トマト相手に苦戦中。女の子を助けろ！

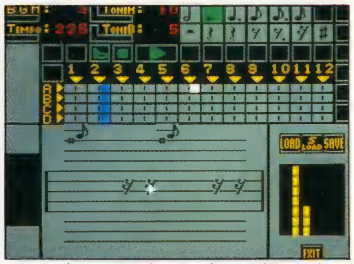
FC 絵描衛門

ジャンル	ETC
バックアップ	バッテリー

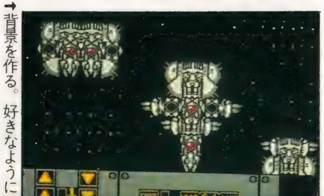
■アテナ／9月発売予定／¥9800（予価　税抜き）

●シューティングを作るって面白い！

こんなソフトが欲しかった！のっけから興奮してしまうが、今編集部の一部で受けまくっているのがコレ。なんと専門的な知識がなくてもシューティング・ゲームが作れてしまうというスグレもののコンストラクション・キットだ。自機、中ボス、ボスから背景、パワーアップまでドット絵で自分の好きなように描けてしまうし、配置も決めてゆくことができる。さらにBGMも自分で作れてしまうのだ。3音＋1声の音色のパターンも豊富。12小節のくり返しで作曲できる。けっこう本格的だけどやってみるとカンタンで面白いぞ。これからは自分でゲームを作る時代なんですね。



↑これがミュージックエディター。グライコまでついていて、本格的だよ。12少節作れるしねっ♡


→背景を作る。好きなようにポンと置いていけばいいんだ


↑まずはサンプルゲームで遊んでみてから、フムフム、こんな感じなのねーっと考えて自分で作るじゅんびをする。参考にしてちょ


←中ボスを倒すとアイテムが出るシステムだぞ

FC へべれけ

ジャンル	アクション
バックアップ	パスワード

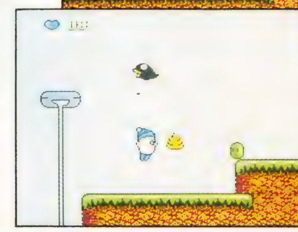
■サン電子／8月中旬発売／¥6200（税抜き）

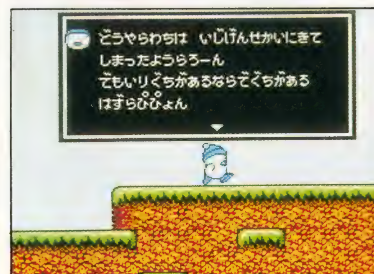
●へんな仲間といっしょに遊ぼう！

サン電子の新作は、コミカルなキャラクターが主人公のアクションゲームだ。

主人公は、鳥のような生物「へべ」くん。彼は、不思議な世界からもとの世界へと脱出するべく3人の仲間といっしょに冒険をしていくんだ。仲間は、マップのいたる所でへべくんを待っているから、まずは彼らを探すことが目的だね。最初にできるへべくんの攻撃はふみつけだけだけど、途中にある宝箱の中には、キャラクターごとの特殊攻撃ができるアイテムがあるのでくまなく探しまくろう。さて、へべくんはぶじにこの世界から脱出できるのでありましょうか？　それは遊んでみてからのお楽しみ！


→敵は、上からふんづけると倒せる。プニョ


←ヨダレは出るはウン〇は出るわゲーヒンね



↑主人公のへべは、もとの世界へもどるために冒険に出発する。出口はどこぴろろっ？


↓まずは3人の仲間を探すことからはじめよう。矢印の方向へ行けば、まず安心だよ

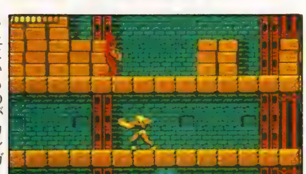
FC バイオフォースエイプ

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■セタ／8月26日発売／¥6800（税抜き）

●今年流行のオサルゲームはいかが!?

セタのファミコン新作は、バイオパワーで強力になったサルが主人公のアクションゲーム。このサルが、ものすごくスピーディーに動いてくれて気持ちいいのだ。攻撃もハデで基本的にはパンチとキックなのだが、連続して打ちこむとプロレス技をビシッときめたり、敵をつかんでグルグル回してからポイッと投げたりしてしまうぞ!! ストーリーは悪いやつらから、さらわれてしまった人たちを助け出していくという物語だ。ステージクリアごとに、その面をクリアした時のタイムと、今までのベストラップが表示されるので友だちと競ってみるのもいいかもしれないぞ！


→上にいるのがカンガルー男。ヘンで面白い


←2面は地下洞のステージ。ゴォーっと速い


↑すごいアニメーションの数。エイプが落ちるのなんか、すんげーなめらかー


↓プロペラに吹き上げられるエイプ。ここでもすごいアニメが見られる。これは絶体一見のかちありーの！

FC ロイヤルブラッド

ジャンル	シミュレーション
バックアップ	バッテリー

■光栄／8月29日発売／¥11800（税抜き）

●FCだけのオリジナルゲームなのだ

光栄のゲームというと、今までパソコンからの移植ゲームばかりだったけど、この「ロイヤルブラッド」はなんと光栄初のファミコンオリジナルゲームなのだ。ゲームジャンルはシミュレーションだけど、ストーリーはファンタジーの世界を題材にしているので、今までシミュレーションを苦手としている人にもすんなりなじめるようになっているぞ。プレイヤーは、悪の王国に敵対している独立貴族の1人となって、他の領主と戦い、6つの宝石を手に入れて、新しい国の王になるのが目的だ。戦闘時には、モンスターなどを雇ったり、魔法を使うことができて、ハデに見せてくれそうだ。



↑戦いの時には、こういう画面になる。敵のユニットとぶつかると…



→こんな戦闘画面になる。見た目はけっこうハデハデだ



↑基本画面。領主はみんな美形ばかりだ。パラメータも見やすいし、これは買いのゲームにちがいないぞ！



←4つのシナリオがあって、セーブは2つできる

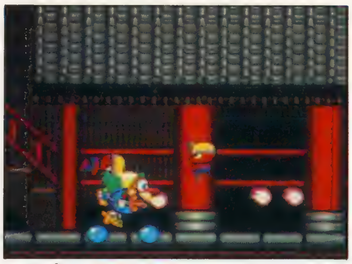
PC はなたーかだか!?

ジャンル	シューティング
コンティニュー	あり

■タイトー／8月9日発売／¥7200(税抜き)

●あ〜天狗さん！ 今度もよろしくねっ！

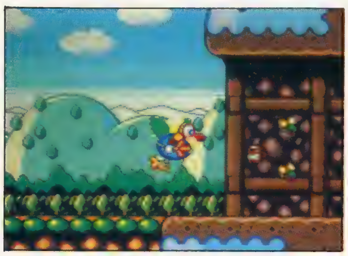
タイトーの新作はちょっと変わったタイトルのコミカルシューティングゲーム。プレイヤーは鞍馬山の天狗を操り、魔神ジカンダを倒す為、12個の封印のカケラを集める旅に出る。行く手を阻むのはジカンダの手下の小ダヌキ達。ニワトリやハエやマリリンモンローなど様々なものに化けて現れ、君を笑わせる。キャラだけではなくマップ中にもアイデア賞もののトラップが数多く登場して飽きを感じさせない作りだ。一方、自機（？）のパワーアップも14種類と本格的。やられた時、画面一杯に現れるタヌキ＝ジガンダの笑い顔を見ると思わずコンテニューしてしまうところもミソ。



↑オプションなどもついちゃったりするけど、自分が大きくて見えない。こんなんでいいのか？



→あーブッチャ！ドタマのキズが弱点だ。でもちっちゃいぞ！



↑パワーアップするとどんどん大きくなる天狗。ショットも強くなるけど、当たりも大きくなってしまうんだよねー。どーん



←怪力娘。お店をこっちに投げてくるのだ

PC 1941

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P同時可能

■ハドソン／SG専用／8月23日発売／¥9800(税抜き)

●アーケードで燃えたあのゲームが！

アーケードやファミコンで人気だったシューティングゲーム「1942」シリーズ。その最新作、『1941』がスーパーグラフィックスで登場だ。

このSG版は、移植というよりSG用アレンジバージョンといったところで、アーケード版より難易度は非常に低くなっている。出現するアイテムなどは、アーケード版とほぼ同じだ。無論、『弥七』も出現する。

この『1941』、今までの「19〜」シリーズと大きく違うところは、スクロールが縦だけでなく、左右にもスクロールするところだ。その中で、いかに撃墜率を高くするのがポイントなのだ。



→1ステージのボス。コカン・が弱点だぞ



←ダムを壊せ！牛さんを取ればボーナスだよ



↑グラフィックなんかアーケードそのまま。2人プレイもできてしまうなんてスッゴイ！

↓2ステージのボス。でっかいから2人でチームプレイをして倒さないと、けっこうツライかもしれないね



PC パワーリーグIV

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	4P同時可能

■ハドソン／8月9日発売／¥6500(税抜き)

●興奮の4人プレイモード、さあ、やるぞ！

ハドソンからの野球ゲーム「パワーリーグ」も今回で4回目のお色直しとあいなった。今回も様々な新要素が追加され、ゲームに一層の迫力が加わったぞ。まず、最新の選手データ。話題の新人や新外人もインプットされていて、リアル度満点の1991年データだ。2VS2の4人同時プレイも可能になった。これは攻撃側が打者と走者に、守備側が投手と野手に分かれて行なう。マルチタップが必要だけど、盛り上がること請け合いだ。また、新たに名古屋や埼玉など3球場が増設され、野球ゲーム初のナイター機能も搭載されている。野球ソフトファンには見逃せない一本だ！



→スポーツニュース。これがあるとゲームの展開も締まるよね



←オールスターモードでは球宴メンバーで対戦もできるんだ



↑ホームラン競争もできる。画面の躍動感と効果音の迫力は前作からさらにパワーアップしたぞ

↑できたての"KOBE"スタジアムもある。ナイターモードもできて、夏のスタジアムでのナイター気分を満喫できるぞ



PC パワーゲイト

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■パック・イン・ビデオ／8月30日発売予定／¥6200(税抜き)

●パイロットになってみたい人はどーぞ

パック・イン・ビデオのPCエンジン・ソフト新作はドラマティック・シューティングというキャッチ・コピーがつけられていることからもわかるように、ストーリー性を重視したシューティング・ゲームだ。合衆国空軍のすご腕パイロット2人組が主人公。某国の電子核ミサイルの開発実験を阻止するために出撃するという訳。ゲーム自体は横スクロール全6ステージをクリアし無事帰還することが目的。グランドキャニオンや高層ビル街の夜景、洋上など変化にとんだ背景とさまざまなパターンで襲来してくる敵機が楽しいぞ。比較的初心者向けの難易度とスピードです。

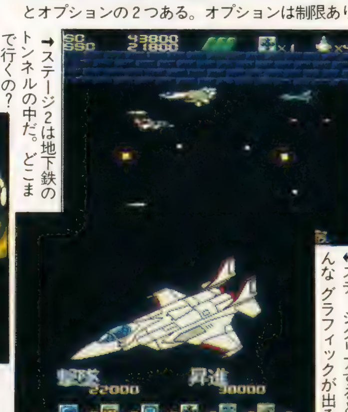


↑自機はライフ制だ。武器は、ノーマルショットとオプションの2つある。オプションは制限あり



↑こいつらが合衆国空軍のすご腕パイロット2人だ。そのせいか、何かキザったらしいぞうっ！ほうら、スタートせいっ！

→ステージ2は地下鉄のトンネルの中だ。どこまで行くの？



←ステージクリアするとこんなグラフィックが出る

MD メガトラックス

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P同時可能

■ナムコ／8月6日発売／￥6000(税抜き)

●オフロードの面白さがギッシリ入って

ATVと呼ばれるオフロード4輪バギーのレースをゲーム化した、アーケードゲーム『フォートラックス』がメガドライブ用にアレンジされて移植されたぞ。

アーケード版と大きく違う点は、1種類しかなかったコースが、16種類に増えたところだ。この16種類のコースを使って、16人の全米のレーサーを相手に勝ち抜く「USA　チャンピオンシップ」モードとしてプレイすることができるぞ。

もちろん、二人同時プレイも可能だ。

後輪を思いきりドリフトさせながらの走法や、ジャンプなどの爽快感は、他のオンロードのレースゲームでは絶対味わうことはできないぞ！



→コースがどーんと増えて走りがいがありまんなあ。マシンも選べるんでっか？



←2人プレイで激しくぶつかれい！勝つのは一人、うしろから追いぬけ！

MD アウトラン

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	1P専用

■セガ／8月9日発売／￥7000(税抜き)

●みんな遊んだあのゲーム、完全移植！

数年前にアーケードで大ヒットし、その後セガマークIIIや、PCエンジンといった家庭用ゲームマシンにも移植されたあの名作「アウトラン」がこの夏メガドライブ版になって帰って来るぞ。

アウトランといえば、素晴しいスピード感と、美しいグラフィック、そして流れるノリのいいBGMなどで知られているけどメガドライブ版は、それらを忠実に再現している。

ゲームは、制限時間内にチェックポイントをクリアしていくレースゲーム。コースは、カーブはもちろん起伏にも富んでおり、バラエティに富んだ走りができるぞ。



←グラフィックは、ほんんっとにすんばらしい！の一言ね



←うーすごい。アーケードそのままって感じ。買うでしょ！

MD ドラゴンズアイ＋上海III

ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可能

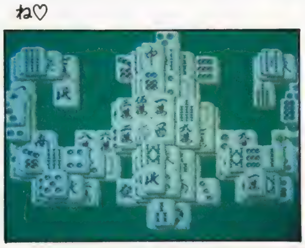
■ホームデータ／8月発売予定／￥5800(税抜き)

●いろんな遊び方があるもんですねっ♡

麻雀牌パズルの元祖、上海の新バージョンが登場。このゲームは、パソコンで出ている上海の改良移植版だ。モードには2つ種類があってノーマルな上海が遊べるモードともう1つ、ドラゴンズアイモードというのがあるんだ。これは2人対戦が可能で、プレイヤーは牌を置いていき、フィールドを全て牌で埋め尽くせば勝ちの「ドラゴンマスター」と、牌を全て取りのぞけば勝ちの「ドラゴンスレイヤー」に分かれて戦ってゆくんだ。ステージをクリアすれば、女の子が登場するデモビジュアルが見れるので、ガンバッてステージクリアを目指そうね♡



←今回もいろんな形がある。これは亀か？ 牌もバッチグーね



←やっぱりこの牌の方がおちつくかな。2P対戦もやっちゃえ

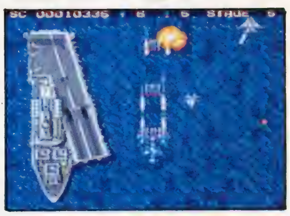
MD タクスフォース・ハリアーEX

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

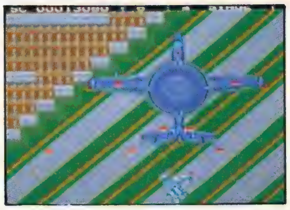
■トレコ／10月発売予定／価格未定

●アーケードでハマった人はどーぞ！

タクスフォースは「特殊機動部隊」って意味。最新攻撃機ハリアーVを操って、大規模な軍事クーデターを制圧するのがプレイヤーである君の任務だ。アーケードからの移植なんだけど、メガドラ用に色々な所が変更されている。まずはオプション機、アーケードでは自機の横に固定されていたのが、4種類のフォーメーションを自由に選択できるようになった。多彩なパワーアップと組みあわせて、状況に合わせた攻撃ができるぞ。面数は全部で12。最終面はオリジナルで、ボスキャラも7種類が追加されている。初めてプレイする人も、ゲーセンでやり込んだ人も楽しめそうだね。



→オプションのフォーメーションをうまく使い分けて進んで行くんだ



←レーダー機のようだが、実はレーダー部分がUFOになっているわけだ、これが

MD 戦場の狼II

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■セガ／8月30日発売／￥7000(税抜き)

●強い兵士とはどんなものか見せてやれ

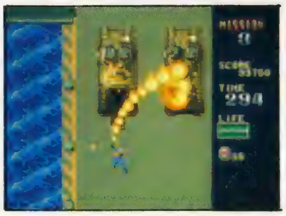
アーケードで人気を呼んだシューティングゲーム『戦場の狼II』が、メガドライブに移植されたぞ。

アーケード版と違う点は、3人同時プレイができなくなり、1プレイ専用になったこと。そのかわり、5人いるキャラクターの中から1人選択することができるようになり、必要に応じてキャラを変えられるようになったり、アーケード版にはないステージが新たに加えられたりしたぞ。

グラフィックなどはアーケード版とさほど見おとりするようなところはなく、アーケード版そのままのプレイが楽しめる。どう？ 早く遊びたくなってきたでしょ？



→上陸。キメこまかな背影が雰囲気を盛り上げているね。人も死んでるし



←ブォーッ！ この武器が一番使えそう。気持ちもいいしね。ええい！もえてしまえ！

MD ビーストウォリアーズ

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可能

■RIOT日本テレネット／9月下旬発売予定／価格未定

●猛き獣の血よ、人間どもを愚弄しろ！

人間ではなく、モンスターが闘うという変わった格闘ゲームが登場したぞ。

ゲームルールとしては、今までのプロレスゲームと同じで、日本ランキング10位からスタートして世界ランク1位を目ざすというもの。それが、キャラクターが人間からモンスターに変わって何が違ってくるのかというと、まずパワーアップ。ファイトマネーを使った改造の他に、負かした相手の細胞を自分の細胞と合体させることによって、相手の能力を自分のものにしてしまえるのだ。そして、いわゆる必殺技が他の格闘ゲームと違って、非常にハデになっているのも注目すべき所だね。



←うほーキモチ悪そうなモンスターだね。バックもキレーだし



←ジェル状のヤツとの対決。食ったれ食ったれ！

GG エターナルレジェンド ～永遠の伝説～

ジャンル	RPG
バックアップ	パスワード

■セガ／8月2日発売／価格未定

●とかくRPGは遊びやすい方がいいね

ゲームギア初の本格RPGがついに登場。

ゲームシステムはコマンド選択式の一般的タイプで、シンプルかつプレイヤーが入り込みやすくなっているぞ。

主人公の目的は、伝説の「黄金の国」を探し出すことで、ストーリーが進めば仲間が増えたりもするのだ。

ちなみにバッテリーバックアップがついているから、じっくりと時間をかけてプレイすることができる。

グラフィックなどは他のハードウェアと比べて非常によく、GGではトップクラスのデキだ。モンスターのデザインなども、なかなかカッコイイぞ。これを初めに、もっとRPGが出るといいよね。



➡どうやら町の中の港らしいが、主人公は男なのか？女の子に見えるのはなぜ？



⬅お店でお買いものするのよん。ここは武器屋だね。むこうにドアが見えるけど…

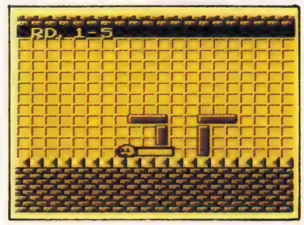
GB メガリット

ジャンル	パズル
プレイ方法	1P専用

■アスミック／8月9日発売／¥3900(税抜き)

●"落とし方"に頭、ヒネリまくりゴキッ

アスミックから登場の新作は、ちょっぴりRPG風の味つけがなされたパズルゲーム。様々な形で積み上げられたブロックを全て壊すことなく床に降ろしてゆく。ブロックは2段以上の高さから落ちると壊れてしまうし、プレイヤーの上にブロックが落ちると負けてしまうんだ。EASYモードでは主人公の数や時間にも制限がないけれど、QUESTモードでは制限が加わり、一面一面クリアしながら進んでいかなければならない。そして全てのステージをクリアすると、呪いに封じ込められた女の子たちを助け出せるってワケ。シンプル・イズ・ベストって感じの好作だぞ！



⬅こーやってーつずつ落としてゆくんです。ね、簡単でしょ？



⬅クリアすると、こんなグラフィックがどかーん！ウヒャー！

GB POPEYE2

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可

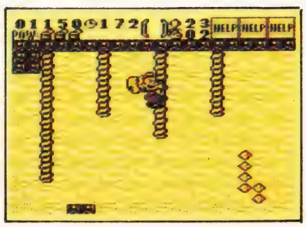
■シグマ商事／11月発売予定／¥3500(税込み)

●2P対戦、ポパイとブルートで盛り上がる

永遠のアメコミヒーロー・ポパイ。アクションゲームの素材として、これ程ぴったりのキャラクターはないよね。この「ポパイ2」も縦横自在スクロールのアクションゲームだ。本作は宝島で繰り広げられる冒険がストーリーとなっている。宝島というだけあって、船上、洞窟、地底湖など、思わず世界に引き込まれるような多彩なステージが展開されるんだ。そのステージは1ラウンド4ステージ、4ラウンドからなる全16ステージで構成されている。そして、このゲームは通信ケーブルで対戦も可能なんだ。もちろん1人はポパイ、もう1人はブルートだぞ。



⬅ブロックをブッ壊してどんどんホウレン草を食べていくと…



⬅ダンジョンにはお宝もいっぱいだけど、キケンもいっぱい！

GB ネメシスII

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

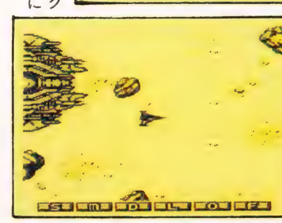
■コナミ／8月9日発売／価格未定

●生まれ変わった続編が今ここに

ゲームボーイでありながら非常に高い完成度と細かいグラフィックによって高い評価を得ていた「ネメシス」だが、今回その続編にあたる「ネメシスII」が発表された。そうそう、知らない人のために言っておくと「ネメシス」とは「グラディウス」の別名なのだ。で、ゲーム内容はと言うと前作はおろか今までの「グラディウス」とは、自機と基本パワーアップ以外は雰囲気が全く違う。全くのオリジナルステージばかりで、何面かが合成されたかのような長いステージが展開する。ボスも今までとは違う雰囲気のやつが出現する。ちょっぴり新しい「グラディウス」って感じなのだ。今度は一体どんな敵が出るのか楽しみだ！



⬅武器は各パートごとにセレクトできる。グラIIやIIIみたいに



⬅シナリオを感じさせるような劇的なステージ構成だ

GB ブルームランド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■クエスト／発売日未定／予価¥4300(税込み)

●お庭に花を咲かせましょ！パッパッパッ

クエストから登場の「ブルームランド」は一風変わったアクションゲーム。種に太陽の光を当ててやり、成長させ花を咲かせてゆくのが面クリの条件なのだ。操作はいたって簡単。画面の外周を周回する太陽と、画面中のマイキャラの間に"芽"が入るように移動し、Ⓐボタンでラインを引くようにその3点を直線で結んでやればいいんだ。舞台となるブルームランドは10のエリアに分かれていて、1つのエリアは10のステージから構成されている。花を咲かせてステージをクリアしながら、さらわれたガールフレンドを助け出す。ファンタジックな舞台設定がとても新鮮なこのゲーム、ちょっと遊んでみる価値アリだね。



➡マップで行きたい所へカーソルを合わせる。テクノっぽいステージも見えるぞ



⬅こーやって線をつなげて、種の上を通過させるとニョキっと芽が出るんです

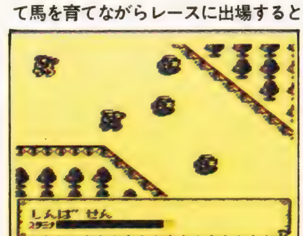
GB ウィナーズホース

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

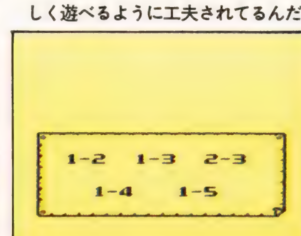
■メサイア／9月20日発売／¥4000(税込み)

●レースと予想、両方楽しむのが大人だぁ

競馬ものというと、レースのように自分で馬を操って速さを競うものや、予想を中心としたものがあるけど、メサイヤから発売されるこの「ウィナーズホース」は、それら両方のモードを遊べる一挙両得の競馬ゲームなのだ。レースモードは馬主になって馬を育てながらレースに出場するというもの。調教師の手を借りながら、スタミナやスピード等の弱点を克服しつつ、"勝てる"馬へと育て上げていくのだ。予想モードでは、JRAが開催するレースの予想をする。詳しく親切な解説がついて、わかり易く説明されているので、競馬にうとい人でも楽しく遊べるように工夫されてるんだ。



⬅なんかおなじみ画面って感じですね。育てるのは楽しい♡



⬅予想！ちなみに、これはイーカゲンにデータ入力しちゃった

SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月6日	機動戦士ガンダムF－91フォーミュラー戦記0122	バンダイ	¥9500
7月12日	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥8800
7月13日	スーパーR-TYPE	アイレム	¥8500
7月19日	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	¥8800
7月19日	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	コナミ	¥8800※
7月20日	バトルドッジボール	バンプレスト	¥9600
7月26日	エリア88	カプコン	¥8500
8月9日	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニー	¥8500
8月26日	初段 森田将棋	セタ	¥8800※
8月下旬	ハイパーゾーン	ハル研究所	¥8500※
8月未定	雷電伝説	東映動画	¥8700※
8月未定	スーパーテニス ワールドサーキット	トンキンハウス	¥7800(予)
9月20	プロサッカー	イマジニア	¥8000※
9月中旬	ジェリーボーイ	EPICソニー	¥8500
9月下旬	ラグーン	ケムコ	¥8500※
9月下旬	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	¥7800(予)
9月未定	超魔界村	カプコン	¥8500
9月未定	E.D.F.(仮)	ジャレコ	未定
9月未定	スーパー三国志Ⅱ	光栄	¥14800
9月未定	BREATH of FIRE	カプコン	未定
9月未定	マジックソード	カプコン	未定
10月下旬	戦え原始人Joe & Mac	データイースト	¥8500※
10月未定	飛龍の拳Ⅳ	カルチャーブレーン	未定
10月未定	弟切草（おとぎりそう）	チュンソフト	¥8800
10月未定	悪魔城ドラキュラ	コナミ	未定
11月未定	スーパーチャイニーズワールド(仮)	カルチャーブレーン	未定
11月未定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	¥9500(予)
11月未定	アースライト	ハドソン	¥8500
12月未定	北斗の拳5	東映動画	未定
12月未定	S・T・G(ストライクガンナー)	アテナ	未定
12月未定	スーパーフォーメーションサッカー(仮)	ヒューマン	¥8500(予)
12月未定	初代 熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8500
12月未定	ナグザットスーパーピンボール(仮)	ナグザット	¥8500
12月未定	スーパーアレスタ(仮)	東宝	未定
未定	SOLSTICEⅡ	EPICソニー	未定
未定	NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2	T&Eソフト	未定
未定	ウィザードリィⅤ	アスキー	未定
未定	ディメンション・フォース	アスミック	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	機甲警察メタルジャック	アトラス	未定
未定	シムアース	イマジニア	未定
未定	パワーモンガー	イマジニア	未定
未定	ドラゴンクエストⅤ	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーⅥ英雄伝説	エポック社	未定
未定	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	未定
未定	マスターオブモンスターズ	カプコン	未定
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	未定(パズルアクション)	ケイ・アミューズメントリース	未定
未定	未定(野球)	ケイ・アミューズメントリース	未定
未定	パチ夫くん	ココナッツジャパン	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	レミングス	サン電子	未定
未定	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ジー・アミューズメント	未定
未定	マイト・アンド・マジック book2	ジー・アミューズメント	未定
未定	指輪物語	ジー・アミューズメント	未定
未定	シルヴァサーガ	セタ	未定
未定	ハットトリックヒーロー	タイトー	未定
未定	キャプテン翼Ⅲ	テクモ	未定
未定	豪槍神雷伝説MUSYA	データム・ポリスター	未定
未定	おざなりダンジョン	データム・ポリスター	未定
未定	F1(仮)	ナグザット	未定
未定	ワギャンランド	ナムコ	未定
未定	高橋名人の大冒険島	ハドソン	未定
未定	中嶋悟SUPER F1 HERO	バリエ	未定
未定	プロレス(仮)	ヒューマン	¥8500(予)
未定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド	メルダック	未定
未定	芹澤のぶおのバーディトライ(仮)	東宝	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	エグゾースト・ヒート	セタ	未定
未定	ノスフェラトゥ	セタ	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月5日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
7月5日	囲碁指南'91	ヘクト	¥6800
7月19日	パズニック	アイ・ジー・エス	¥4900
7月19日	ファミリーサーキット'91	ナムコ	¥7800
7月19日	パチンコ大作戦	ココナッツジャパン	¥5900
7月19日	JuJu伝説	タイトー	¥6800
7月19日	リトル・マーメイド～人魚姫～	カプコン	¥5800
7月19日	キャッツ党忍伝てやんでえ	テクモ	¥6500
7月26日	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合	テクノスジャパン	¥6500
7月26日	タイムツイスト(ディスクカード)	任天堂	未定
7月31日	おたくの星座	M&M	¥6900
7月未定	スーパードッグブービー 赤ちゃん大ぼうけんの巻	ジァレコ	未定
7月未定	ダイハード	パックインビデオ	¥6500
8月2日	ロボッ子ウォーズ	アイ・ジー・エス	¥6900
8月2日	SD刑事ブレイダー	タイトー	¥6400
8月3日	マイライフ・マイラブ ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	¥9600
8月9日	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	¥6800
8月9日	アルマジロ	アイ・ジー・エス	¥6900
8月9日	クレイジーランド	バップ	¥5800
8月9日	DEBLOCK(デ・ブロック)	アテナ	¥4980
8月21日	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	¥7800
8月22日	カオスワールド	ナツメ	¥7000(予)
8月26日	バイオフォースエイプ	セタ	¥6800
8月29日	ロイヤルブラッド	光栄	¥9800(予)
8月上旬	百の世界の物語	アスク講談社	¥6200
8月上旬	快傑ヤンチャ丸2 からくりランド	アイレム	¥5800
8月上旬	バトルフォーミュラ	サン電子	¥6200
8月中旬	へべれけ	サン電子	¥6200
8月下旬	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	¥8900
8月未定	ZARK LEGEND	J&U	¥7800(予)
8月未定	スパルタンX2	アイレム	¥5500
8月未定	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	未定
8月未定	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	バンダイ	¥8200(予)
8月未定	クライシスフォース	コナミ	未定
8月未定	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	未定
9月13日	ウェスタン・キッズ	ビスコ	¥7800
9月20日	中嶋悟F1 HERO2	バリエ	¥5900(予)
9月中旬	スノーブラザーズ	東亜プラン	¥6500(予)
9月中旬	キャッスリアン	ヒロ	¥4800
9月下旬	ラディア戦記	テクモ	未定
9月未定	イースⅢワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	¥7500
9月未定	ファミコンジャンプ'91 最強の7人	バンダイ	¥8500(予)
9月未定	ドラゴンズ・レア	EPICソニー	¥5900
9月未定	バトルベースボール	バンプレスト	¥8200
9月未定	絵描衛門(デザエモン)	アテナ	¥9800(予)
9月未定	SPOT	BPS	¥5500
9月未定	つるピカハゲ丸くん～セコリンピックの巻～(仮)	ジャレコ	未定
9月未定	F1サーカス	日本物産	¥6600(予)
9月未定	燃えプロ'91(仮)	ジャレコ	未定
9月未定	レッドアリーマー2(仮)	カプコン	未定
10月4日	ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	ナムコ	¥5800
10月中旬	モノポリー	トミー	¥6800
10月未定	麻雀大戦	日本物産	¥6400
10月未定	からくり剣豪伝 ムサシロード	ユタカ・バンダイ	¥6800(予)
10月未定	たいむゾーン	シグマ商事	¥6200
10月未定	少年アシベ ネパール大冒険の巻	タカラ	¥7200(予)
10月未定	アークハウンド	コナミ	未定
10月未定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	バンダイ	¥8500(予)
10月未定	ザ・ブルーマリーン	ホットビィ	未定
11月上旬	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥7800
11月未定	モンスターメーカー 七つの秘宝	ソフエル	未定
11月未定	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ！	アイレム	¥5800
11月未定	地底戦空バゾルダー	ソフエル	¥5900
11月未定	バナナン王子の大冒険	タカラ	¥5900
11月未定	パチ夫くん4	ココナッツジャパン	未定
11月未定	ミグレイン	アクレイムジャパン	未定
12月未定	オフザーケン	徳間書店	¥6800
12月未定	ゴジラ2	東宝	¥5800
12月未定	チキチキマシン猛レース	アトラス	未定

発売日未定

- コンバットゾーン／BPS／¥5500
- ファミコン®囲碁入門／アイマックス／¥6500(予)
- ゲオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- 重力装甲メタルストーム／アイレム／未定
- ジャストブリード／エニックス／未定
- ロックマン4／カプコン／¥7800
- けろけろけろっぴの大冒険／キャラクターソフト／未定
- 甲子園2／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ロッキー／サミー／未定
- マジックキャンドル／サミー／未定
- ネオスロ(仮)／サミー／未定
- ギミック！／サン電子／¥6200
- ペスカトーレ／サン電子／未定
- ダイナマイトバットマン(仮)／サン電子／¥6500
- シルヴァサーガ／セタ／未定
- スペースオペラ・大いなる神々／ソフトウェア興業／未定
- 人生劇場3／タイトー／未定
- ドンドコドン2／タイトー／未定
- いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘／テクノスジャパン／未定
- スーパー桃太郎電鉄／ハドソン／未定
- 茶々丸冒険記2 魔法のカーペット／ヒューマン／¥5500(予)
- スターウォーズ／ビクター音楽産業／¥6700
- シードック(仮)／ビック東海／未定
- ロービー／ビック東海／未定
- カブト(仮)／ビック東海／未定
- 怪盗シュガー(仮)／ビック東海／未定
- 大いなる完／ヘクト／未定
- 株式道場パートⅡ／ヘクト／未定
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- ルーンマスター／ユタカ・バンダイ／¥8500(予)
- 神界／東映動画／¥9800(予)
- 幻獣創世記／日本物産／未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月5日	ファイナルソルジャー	ハドソン	¥6500
7月12日	メタルストーカー	フェイス	¥6980
7月12日	F1サーカス'91	日本物産	¥6900㊇
7月19日	PC原人2	ハドソン	¥5800
7月19日	レーシング魂	アイレム	¥7000
7月19日	精霊戦士スプリガン(CD-ROM)	ナグザット	¥6500
7月26日	大旋風カスタム(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
7月26日	シャーロックホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200
8月2日	スクウィーク	ビクター音楽産業	¥6400
8月9日	BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	¥7200
8月9日	はなたーかだか!?	タイトー	¥7200
8月9月	パワーリーグIV	ハドソン	¥6500
8月23日	1941(SG専用)	ハドソン	¥9800
8月30日	聖龍伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	¥6800
8月30日	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	¥6900㊇
8月30日	パワーゲイト~POWER GATE~	パックインビデオ	¥6200
8月下旬	ヴァリスIV(CD-ROM)	レーザーソフト日本テレネット	¥6780
8月未定	パチ夫くん 十番勝負	ココナッツジャパン	未定
8月未定	クイズアベニューII(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
9月20日	ワールドジョッキー	ナムコ	¥5800
9月20日	ヒット ジ アイス	タイトー	¥6800
9月27日	メソポタミア	アトラス	¥6800
9月27日	ニュートピアII	ハドソン	¥7200
9月未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200
9月未定	ゼロ・ウィング(CD-ROM)	ナグザット	未定
9月未定	コリューン	ナグザット	未定
9月未定	バブルガム クラッシュ	ナグザット	未定
9月未定	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	¥9000㊇
9月未定	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月未定	バリスティックス	ビクター音楽産業	¥6400
9月未定	TVスポーツ バスケットボール	ビクター音楽産業	未定
9月未定	シャドー・オブ・ザ・ビースト(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月未定	スーパーメタルクラッシャー	パックインビデオ	¥6200
10月上旬	マジカルチェイス	パルソフト	¥7800
10月未定	ファイティングラン	日本物産	¥6900㊇
10月未定	タイム クルーズ2	フェイス	未定
11月未定	天使の詩(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	ブロウニング(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	雀偵物語2(CD-ROM)	アトラス	未定
12月未定	COCORON(CD-ROM)	タケル	未定

発売日未定

- ●レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛竜(SG対応)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●フォゴットンワールド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ギャラクシーフォース(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOKI(CD-ROM)NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOKII(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●森田将棋PC/NECアベニュー/未定
- ●ホラーストーリー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ゲイングランド/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう/NECアベニュー/未定
- ●ボナンザブラザーズ/NECアベニュー/未定
- ●ドラゴンブリード/アイレム/未定
- ●迷宮島SPECIAL/アイレム/¥6700
- ●太閤記(CD-ROM)/アスク講談社/未定
- ●クライングドラゴン/アスミック/未定
- ●太平記(CD-ROM)/インテック/未定
- ●クイズの星㈷(CD-ROM)/サン電子/¥6500
- ●TATSUJIN/タイトー/未定
- ●ミズバク大冒険/タイトー/未定
- ●中華大仙2㈷/タイトー/未定
- ●マミーヘッド㈷/タイトー/未定
- ●斬㈷(CD-ROM)/タイトー/未定
- ●マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●マジカルパズル・ポピルズ/テンゲン/未定
- ●熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ダブルドラゴンII(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ウィザードリィ㈷(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ちびまる子ちゃん㈷/ナムコ/未定
- ●天外魔境II 卍MARU(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ドラえもんII㈷/ハドソン/未定
- ●雷電/ハドソン/未定
- ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●雷電(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●STARパロジャー㈷(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●銀河お嬢様伝説 YUNA㈷(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ダブルドラゴンII/パルソフト/未定
- ●盟約の定義/ヒューマン/¥7200
- ●IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●LOOM(SCD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●LORDS of THE Rising Sun㈷(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツ ベースボール/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツ アイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- ●エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)/ブレイングレイ/未定
- ●ホームデータの囲碁㈷/ホームデータ/未定
- ●サバイバルランナー㈷/ホームデータ/未定
- ●キャンペーン版大戦略II(CD-ROM)/マイクロキャビン/未定
- ●ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- ●スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- ●魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●神聖刻紀ブリーダーズ・ワース㈷(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●どらごんEGG!/メサイヤ/未定
- ●スーパークラスター㈷/メディアリング/未定
- ●レディ・ファントム(SCD-ROM)/レーザーソフト日本テレネット/未定
- ●コズミックファンタジー3(SCD-ROM)/レーザーソフト日本テレネット/未定
- ●シュヴァルツシルト(CD-ROM)/工画堂スタジオ/未定

※SCD-ROMは、スーパーCD-ROM²対応予定のものです。

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月6月	雷電伝説	マイクロネット	¥8800
7月12日	球界道中記	ナムコ	¥6000
7月19日	ストリートスマート	トレコ	¥6800
7月26日	ソニックザヘッジホッグ	セガ	¥6000
7月26日	サンダーフォックス	タイトー	¥8500
7月26日	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI	¥7800
7月未定	空牙	RIOT日本テレネット	未定
8月2日	ベアナックル	セガ	¥6000
8月2日	超闘龍列伝 ディノランド	ウルフチーム	¥6800
8月6日	メガトラックス	ナムコ	¥6000
8月9日	アウトラン	セガ	¥7000
8月9日	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	¥7500
8月9日	ポピュラス	セザ	¥6000
8月27日	忍者武雷伝説	セガ	未定
8月30日	ジュエルマスター	セガ	¥6000
8月30日	戦場の狼2	セガ	¥7000
8月30日	プロ野球 スーパーリーグ'91	セガ	¥6800
8月未定	ドラゴンズアイプラス上海III	ホームデータ	未定
8月未定	将棋の星	ホームデータ	¥6700
9月13日	モンスターワールドIII	セガ	未定
9月13日	ギャラクシ--フォースII	CSK総研	¥8400
9月27日	レンタヒーロー	セガ	未定
9月上旬	エルヴィエント	ウルフチーム	未定
9月未定	スラップファイトMD	東亜プラン	未定
9月未定	ビーストウォリアーズ	RIOT日本テレネット	未定
10月18日	D-AXE㈷	セガ	未定
10月25日	魔獣羅	セガ	未定
10月未定	デビルクラッシュMD	テクノソフト	¥6800㊇
10月未定	イースIII ワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	未定
10月未定	アンデッドライン	パルソフト	未定
11月22日	闘技王キングコロッサス	セガ	未定
11月未定	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	未定
11月未定	Cal.50(キャリバーフィフティー)	ビスコ	¥8300
11月未定	HEAVY NOVA	マイクロネット	未定
11月未定	アーネストエヴァンス(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月中旬	F1 GRANDPRIX	バリエ	¥7500㊇
12月未定	ターボアウトラン	セガ	未定
12月未定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	エグザイル	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	RPG伝説ヘポイ	セガ	未定
12月未定	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月未定	JuJu伝説	セガ	未定
12月未定	太平記	セガ	未定
12月未定	ソード オブ ソダン	セガ	未定
12月未定	精霊神世紀 フェイエリア(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月未定	ノスタルジア 1907(CD-ROM)	タケル	未定
未定	デスブリンガー	RIOT日本テレテット	未定
未定	コズミックストーリー(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
未定	天下統一㈷	アスミック	未定
未定	ソルフィース	ウルフチーム	未定
未定	ベルリンの壁	カネコ	未定
未定	天下布武(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	ゆみみみっくす(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	¥6500
未定	F1コンストラクターズ㈷	セガ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~	セガ	未定
未定	ダークウィザード ~蘇りし闇の魔道士~(CD-ROM)	セガ	未定
未定	聖魔伝説「3×3EYES」(CD-ROM)	セガ	未定
未定	シムアース(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ライズ オブ ザ ドラゴン(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	マスター オブ ウェポン	タイトー	未定
未定	ルナーク	タイトー	未定
未定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	未定
未定	クライングドラゴン㈷(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	ヴァイスII(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	ちびまる子ちゃん㈷	ナムコ	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000㊇
未定	アルスラーン戦記(CD-ROM)	ヒューマン	未定
未定	デトネイター オーガン(CD-ROM)	ホットビィ	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	新・覇邪の封印㈷(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	シュヴァルツシルト㈷(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定

GAME BOY●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月11日	元祖ヤンチャ丸	アイレム	¥3600※
7月12日	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月12日	ドラキュラ伝説II	コナミ	¥3800※
7月16日	紫禁城	東映動画	¥3500※
7月19日	ハットリス	BPS	¥3500※
7月21日	恋は駆け引き	ポニーキャニオン販売	¥3000
7月26日	ロックマンワールド	カプコン	¥3500※
7月30日	バニシングレーサー	ジャレコ	¥3500※
8月2日	茶々丸冒険記3 アビスの塔	ヒューマン	¥3900※
8月2日	パズルボーイII	アトラス	¥3300※
8月3日	ダルマンバスターズ	バンプレスト	¥3300※
8月9日	メガリット	アスミック	¥3900
8月9日	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
8月9日	東尾修監修プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥4200※
8月9日	エレベーターアクション	タイトー	¥3600※
8月9日	ネメシスII	コナミ	未定
8月21日	バトル オブ キングダム	メルダック	¥3800※
8月30日	アレサII	やのまん	¥4800※
8月30日	Minesweeper 掃海艇	パックインビデオ	¥3500
8月上旬	ボンバーキング シナリオ2	サン電子	¥3400
8月未定	ウィザードリィ外伝 I	アスキー	¥4635※
9月13日	時空戦記ムー	ハドソン	¥4500※
9月13日	ナイトクエスト	タイトー	¥3600※
9月13日	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	タカラ	¥3800※
9月20日	ウィナーズホース	メサイヤ	¥4000※
9月27日	少年アシベ ゆうえんちパニック	タカラ	¥3800※
9月未定	TWIN	アテナ	¥3500※
9月未定	ドラゴンズ・レア	EPICソニー	¥3500※
9月未定	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
9月未定	T.M.N.T.2	コナミ	未定
9月未定	SPOT	BPS	¥3500
9月未定	信長公記	やのまん	未定
9月未定	ザードの伝説	ビック東海	未定
10月中旬	中嶋悟F1 HERO GB	バリエ	¥3500※
10月中旬	キャッスリアン	ヒロ	¥3500
10月未定	熱血高校ドッジボール部 強敵／闘球戦士の巻	テクノスジャパン	¥3600※
11月下旬	モノポリー	トミー	¥3980※
11月未定	セレクション2	ケムコ	未定
11月未定	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	¥4800(予)
11月未定	Po Pe Ye2	シグマ商事	¥3500※
11月未定	維新の嵐・ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
11月未定	コナミックゴルフ	コナミ	未定
12月21日	天神怪戦2 天下御免の五人衆	メルダック	未定
12月上旬	アメリカ横断ウルトラクイズPART II	トミー	¥3980※
12月未定	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	未定
12月未定	キャプテン翼VS	テクモ	未定
12月未定	ミグレイン	アクレイムジャパン	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤー外伝	エポック社	未定
未定	レインボーチップス(仮)	カネコ	未定
未定	ファジークック(仮)	カネコ	未定
未定	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	未定
未定	ブルームランド	クエスト	¥4300※
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	ファンタジック・ウォーズ(仮)	シグマ商事	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	桃太郎外伝	ハドソン	未定
未定	サイバーフォーミュラー(仮)	バリエ	未定
未定	ハート&ハート	ヘクト	未定

GAME GEAR●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月12日	マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	¥4800
7月19日	ファンタジーゾーンGEAR オパオパJRの冒険	サンリツ電気	¥3900
7月20日	ラスタンサーガ	タイトー	¥4500
7月26日	ワギャンランド	ナムコ	¥4000
7月26日	グリフォン	RIOT日本テレネット	¥3800
7月未定	まじかるタルるーと	ツクダオリジナル	未定
8月2日	エターナルレジェンド 永遠の伝説	セガ	未定
8月9日	アウトラン	セガ	¥3500
8月20日	ラスタンサーガ	タイトー	¥4500
8月上旬	ベルリンの壁	カネコ	¥3800
9月未定	対戦型 大戦略G	システムソフト	¥4800
9月未定	忍者外伝	セガ	未定
10月未定	アックスバトラー ～ゴールデンアックス伝説～	セガ	未定
10月未定	フロッガー	セガ	未定
10月未定	ARLIEL	セガ	未定
10月未定	クニちゃん(仮)	セガ	未定
12月未定	スペースハリアー	セガ	未定
12月未定	シャダム戦記	セガ	未定
12月未定	ドナルドダック(仮)	セガ	未定
12月未定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
未定	ファンタジーボール(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	ラビリンスストーン	ゲームアーツ	未定
未定	ヘビーウェイトチャンプ	サンリツ電気	未定
未定	エイリアンシンドローム	サンリツ電気	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ボナンザブラザーズ	セガ	未定
未定	ファンタシースター外伝	セガ	未定
未定	パズルX	セガ	未定
未定	ミステリー	セガ	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定

NEO GEO●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月上旬	ASO II ラストガーディアン	SNK	¥18800
7月上旬	みなさんのおかげさまです ～大すごろく大会～	モノリス	¥21000
7月上旬	キングオブザモンスターズ	SNK	¥19800
7月上旬	ゴーストパイロット	SNK	¥19800
7月上旬	戦国伝承	SNK	¥19800
未定	2020スーパーベースボール	SNK	未定
未定	あしたのジョー伝説	ウェイブ	未定
未定	クイズ大捜査線	SNK	未定
未定	クロス・ソード	アルファ電子	未定
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定

LYNX●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	発売
未定	ロボスカッシュ	¥4300	未定	ハードドライビング	未定
未定	720°	未定	未定	ハイドラ	未定
未定	A・P・B	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	LYNX LYNX	未定	未定	バスケットボール	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	パックランド	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	アウトポストマーズ	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	イシドウ	未定	未定	ピンボールジャム	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ブロックアウト	未定
未定	カード	未定	未定	プロビーチバレーボール	未定
未定	カベル	未定	未定	ベースボール	未定
未定	カンフー	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	クリスタルマインズII	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	ライデン	未定
未定	ザイボット	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	シャンハイ	未定	未定	ルードフード	未定
未定	ジ オ デュエル	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	スーパースクイーク	未定	未定	ロットロン	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	ワールドカップサッカー	未定
未定	スターシップ	未定	未定	ヴィンディケーター	未定
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定			
未定	チェッカー・フラッグ	未定			
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	トキ	未定			
未定	ニンジャガイデン	未定			

ニューソフトストリートもっと²編

●コナミはファミコンなどで人気のあったドラキュラシリーズの最新作をスーパーファミコンの3作目としてリリースします。

●テクモのスーパーファミコン参入作は当社の代表作「キャプテン翼III」です。

●タイトーはアーケード版がヒット中のサッカーゲーム「ハットトリックヒーロー」をスーパーファミコンに移植します。

●任天堂のおなじみディスク2枚組アドベンチャーゲームが急きょ発売決定。「タイムツイスト」とタイトルされ、1995年からスタートし色々な時間を行動する内容になります。

●ハドソンのスーパーCD-ROM²のソフトでも「雷電」が移植されます。他にも、横スクロールのシューティングなども開発中です。

●サン電子は、CD−ROMを使ったクイズゲーム「クイズの星（仮）」を、おもちゃショーで出品していました。ストーリーじたてのものです。

●マイクロネットは、メガドライブのアクションゲーム「ヘビーノヴァ」を年末に発売予定です。対戦が可能で、技も多彩です。

●東亜プランは、アーケードの名作「スラップファイト」をメガドライブに移植します。東亜プランのシューティングゲームの元祖ともいうべきソフトです。

●パルソフトの縦スクロールシューティングは、「アンデットゾーン」という人間が主人公のゲームです。MSXやX68000からの移植です。

●トミーは、ゲームボーイで前作人気だった「ウルトラクイズ」の第2弾を発表しました。今回も、難問ぞろいで苦戦しそうです。


MEGA DRIVE
全米格闘技大会
レッスル・ウォーズ開催
世界各地から一攫千金を狙って、腕自慢の猛者たちがアメリカに結集！
迎え撃つは空手家「ツトム・天野」とプロレスラー「ジョン・シュナイダー」！
必殺技、天野の爆裂拳がうなり、シュナイダーの回転旋風脚が炸裂！
栄光のチャンプ、賞金100万ドルは誰の手に？壮絶なバトルマッチが始まる！
Axe St.
WELCOME
7月19日発売！
定価6,800円（税別）
Street Smart
ストリート・スマート
©TRECO 1991
TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

PC Engine
キミがまだならPCエンジン

NEC

いやだ、いやだ、
いやだ、いやだ、
いやだ、いやだ、
コアグラIIで
なきゃ、いやだ。



大竹 まこと

PC原人2
c 1991 HUDSON SOFT
c 1989・1991 RED

CORE GRAFX II
PCエンジンコアグラフィックスII



NEW

HE system

超性能が、ますます身近に。

あのPCエンジンの核(コア)となるコアグラフィックスが、より身近な新価格に。しかも、最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド、AVステレオ出力端子や連射ターボパッドなど充実の装備、あらゆるジャンルを極める豊富なHuカードソフト群への完全対応(SG専用ソフトを除く)、CDロムロムへの拡張性など、独創の未来性能をすべて継承。コアグラIIは、キミのゲームスピリットを満足させる、最強のパーソナルゲームマシンだ。

標準価格19,800円(税別)で新登場!

※CD-ROM²システム〈CDR-30A+IFU-30A:標準価格57,300円(税別)〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

ウルトラDの新アクションが続々登場。
ますますオチャメな原人大冒険。

PC原人2

7月19日発売
希望小売価格
5,800円(税別)



c 1991 HUDSON SOFT
c 1989・1991 RED

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



●気分満点のナイターでますますホンモノちっく。
●ゲームは現実よりもドラマチック！なペナント。

8月9日発売予定

予価 ¥6,500(税別)

興奮度が違う。オモシロサが違う。
思い入れ指数を大幅にアップして、
「パワーリーグⅣ」が新登場。
スタープレイヤーはもちろん、
新外人やルーキーも網羅した最新データ。
好プレー・珍プレー必須の4人プレイモード。
さらに球場数も増え、ナイター機能も搭載。
ホンモノよりもホンモノらしく、
白熱のハドソン・リーグ、いよいよ開幕!!

パワーリーグ 4

PC Engine

バックアップ
メモリ
対応ソフト

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡



HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー
No.8
1991年8月4日発行 第6巻第8号(通巻112号) 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円(本体476円)
© JICC 1991 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-08